平成2年3月10日発行（毎月1回10日発行）第4巻第3号（通巻36号）昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊MSX・FAN

●NEW
ナビチューン
ドラゴンナイト
ディスクNG2
ウルフAT
イミテーションは愛せない
ディスクステーション10号
ピーチアップ2

●LIST
ゲームプログラム12本

●SCOOP
ロードス島戦記
ドラゴンスピリット

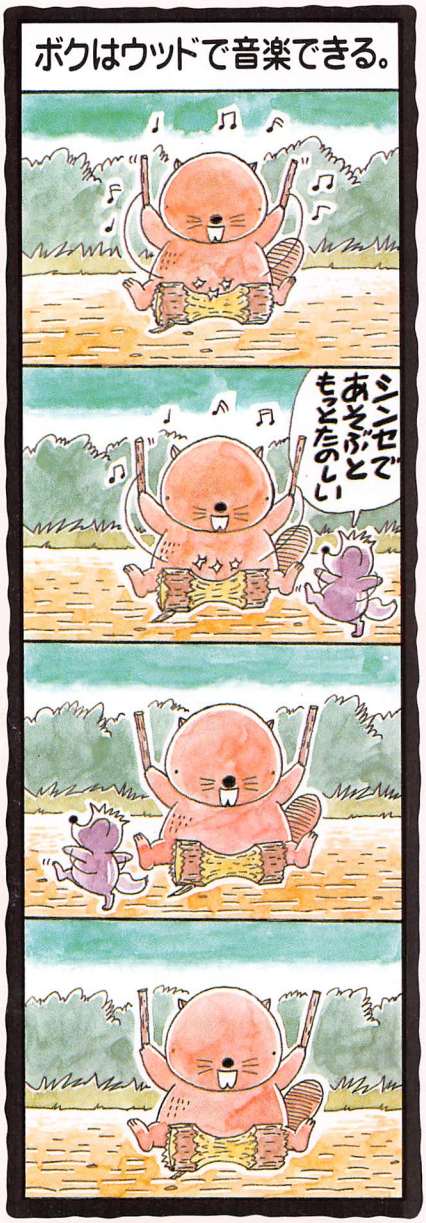
●ATTACK
アークスII
ルーンワース
維新の嵐

●秘情報満載
〈ウィザードリィIIのマップ攻略、FF特集ほか〉
ゲーム十字軍

MSX 100 夢をのせて400万台。
1990 MARCH 440YEN
3

SONY

(ヤサシイ。



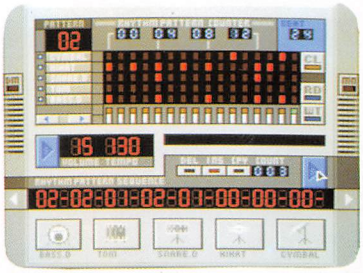
【ミュージックだ。】

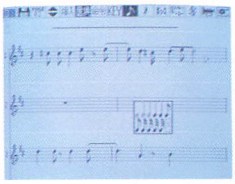
「F1シンセサイザー」ついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールIは、そのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。

「君はミュージシャンだ」

だれでもヤサシク音楽づくりが楽しめる『F1シンセサイザー』登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。



ヤサシイの①.楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来てしまうのだ。

ヤサシイの②.リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカンタンにタンタンタン!と刻めちゃう。

ヤサシイの③.オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

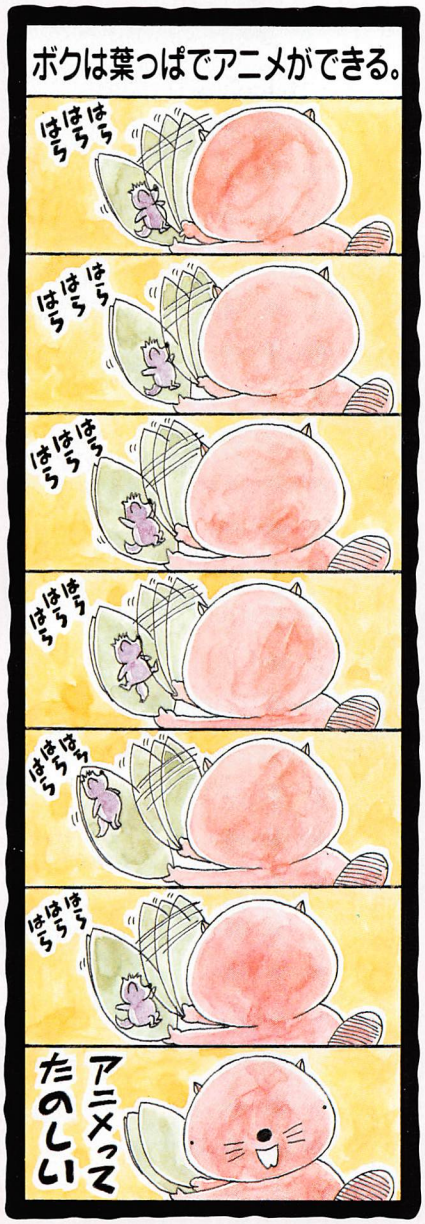
ヤサシイの④.スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。

(みんなにスゴイ。)

●商品のカタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX2 はアスキーの商標です。

タノシイ。）

【アニメだ。】

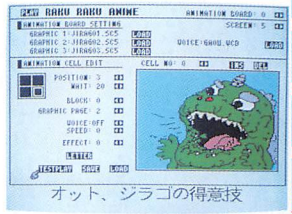


「らくらくアニメ」ついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダー、キーボードレッスン、グラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

「君はアニメーターだ」

アニメを作るのは大変！と思っているかな？とんでもない。「らくらくアニメ」なら気分はもうアニメーターだ。



オット、ジラゴの得意技

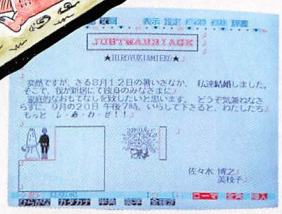
タノシイの①．XV付属の『グラフィックエディター』で作った絵を字幕を入れてアニメ表示できる。（『ボイスレコーダー』で取り込んだ音を効果音としても使える。）

タノシイの②．アニメサイズは画面4分割から最大16分割まで。サイズはいろいろ簡単に変えられる。らくらくアニメサンプルも付いている。参考にしてほしい。

さらにタノシイ。ビデオデジタイザー HBI-V1新登場。

テレビやビデオの画像をMSX2＋の1.9万色の自然画に変えて取り込んでしまう。それがビデオデジタイザーだ。そうやって取り込んだ画像は、もちろん『らくらくアニメ』でアニメ化できる。MSX2にも対応しているぞ。

MSX2 MSX2+ HBI-V1標準価格29,800円（税別）



みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門XVバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV■MSX2+仕様■JIS第1第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備■FM音源標準装備■3.5インチFDD搭載■1.9万色の自然画モード■BASIC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属■スピコン・連射ターボ標準装備

別売 トリニトロンカラーモニター CPS-14F1標準価格60,000円（税別）

別売 アクティブスピーカー SRS-150EX（2台1組）標準価格24,300円（税別）

別売 サーマルカラー漢字プリンター HBP-F1C標準価格49,800円（税別）

別売 グラフィックボールGB-6標準価格9,800円（税別）

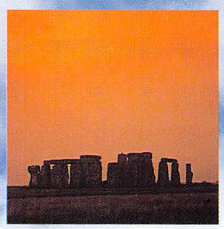
3枚のディスクがついた

新クリエイティブパソコン F1 XV

HB-F1XV標準価格69,800円（税別）

MSX2+ 新発売

ASCII
ASCII CORPORATION

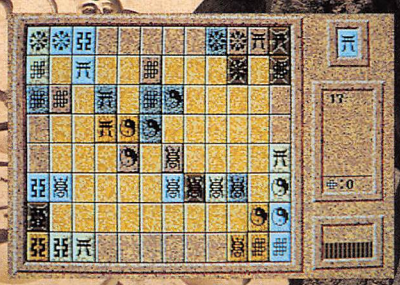


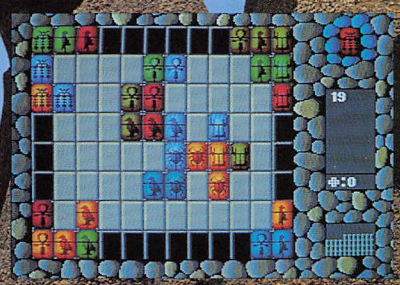
石の時代、四の法則

エジプト文明、中国文明、マヤ文明などさまざまな古代文明の揺籃期において、ある時期から人々は、世界の森羅万象を"4"という数字に基づいて分類、解釈するようになった。即ち「四象」「四季」「4大元素」「4方位」等がその表れである。そして、それらの概念の誕生と共に、「四の支配法則」に則って、石盤上に石を並べるゲームシステム「石道」の原型が、世界各地で別個に生まれている。

もちろんそれは単なる娯楽ゲームではない。それをプレイすることは、その背景となる文化によって、あるときは石に依る冥想を行うことであり、あるときは神意を仰ぐことであり、また決闘を行うことでもあった。今、それはコンピュータゲーム「石道」として、諸君の前に登場する。プレイの進行、結果の解釈は、すべて諸君自身に委ねられているのだ。

- ◉「石道」のルールは単純です。画面上に表示される36種類の石を、8×12のマス目に区切られたボード上にルールにしたがって次々に置いていき、全部置ければクリアです。
- ◉4つの石によって囲まれた空間に石を置くこと(4-WAYと呼びます)が、高得点を導き出す条件です。
- ◉ルールにはANCIENT(古代)とMODERN(現代)の2種類があります。いずれのルールによるプレイでも、知略と直感と根気とチャンスが必要です。
- ◉盤や石の種類は自由に選択できます。様々なムードの中でプレイを行ってください。





画面写真は開発中のものです。

石道

——ISHIDO——

3月発売予定

■対応機種

MSX2(MSX2+も可) 3.5-2DD(V-RAM128K)

予価7,800円

PC-9801版、PC-8801版も発売予定

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 株式会社アスキー

3 1990 MARCH CONTENTS

FAN SCOOP

初めの1歩のキャラクタメイキング
ロードス島戦記 ——— 6
ナムコの新作ドラスピの開発状況の詳細をスクープ
ドラゴンスピリット ——— 10

FAN ATTACK

人気RPGを最後まで、徹底攻略だーっ/
アークスII ——— 12
ニュータイプRPGのおいしい味わい方教えます
ルーンワース〜黒衣の貴公子〜 ——— 20
マンガで見るゲーム世界の西郷隆盛の生き方/
維新の嵐 ——— 81

FAN NEWS

ナビチューン ドラゴンと鷹とボクの冒険RPG ——— 116
ドラゴンナイト RPGと♡ソフトの合体ゲーム ——— 118
ディスクNG2 ナムコのレトロゲーム5本＋新作1本入り ——— 120
ウルフAT パンチとキックのアクションゲーム ——— 122
イミテーションは愛せない アンドロイドは電気エッチの夢を見るか ——— 123
DMfan ——— 124
ディスクステーション10号、ピーチアップ2、ピンクソックス2

PROGRAM

ファンダム ——— 37
1画面7本＋N画面3本＋10画面2本
EDファンダム ——— 47
ファンダムパーラー ——— 48
AVフォーラム ——— 68
BASICピクニック ——— 30
DRAM文で愛の告白
FM音楽館 ——— 70
古式豊かな日本：春の海/NHK：きょうの料理のテーマ/オリジナル：シューティング/ナムコ：トイ・ポップ/がんばれゴエモン2：旅始め
ゲーム十字軍 ——— 108
のぞき穴：スペース・マンボウ、ウィザードリィII、ファミスタ、アークスII、サーク、シュヴァルツシルト、アークティック、激ペナ2、神の聖都、せまってみたい、ピンクソックス/通り抜け：ファイナルファンタジー/そのほか：十字軍マップコレクション・ウィザードリィII、桃色図鑑・ピーチアップ VS.ピンクソックス、歌を詠む会、イラストのコーナー

情報おもちゃ箱 **FFB** ——— 26
GM、MSX400万台突破キャンペーンなどなど
FAN STRATEGY ——— 34
信長の野望・戦国群雄伝：輪廻転生!?、退却して引き抜き/信長の野望〈全国版〉：宇喜多直家のおいしい技/水滸伝：攻めてきた強者を捕らえる/ちょいネタ伝言板
記憶のラビリンス 第10回 ——— 74
『カオスエンジェルス』から『ドラゴンナイト』へ
THE LINKS INFORMATION PAGE ——— 89
元気いっぱいのめいおう星通信
M・FANスーパーデータ学 ——— 80
1990年代に期待するゲームとソフトハウスを予想する/

INFORMATION

ON SALE ——— 126
COMING SOON ——— 127
バルンバ/SDガンダム ガチャポン戦士2/ダンジョンハンター/ハルゲームコレクションVol.1、2/湘南伝説/ロボクラッシュ
MSX新作発表予定表 ——— 131
1月25日現在の情報を満載
FAN CLIP バショウハウス ——— 132
読者アンケート 掲載ソフト33本プレゼント ——— 76

短期集中連載

MIDI ——— 77
MIDIを使ったコンピュータミュージックの入門講座

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒　体	2DD ×2 ❹
対応機種	MSX2/2+ ❺
VRAM	128K ❻
セーブ機能	ディスク ❼
価　格	6,800円 ❽

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／MはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSXⅠで動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+ MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用と表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSXⅠの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-431-1627

FAN SCOOP

おくれている開発の途中経過をスクープ

ロードス島戦記

灰色の魔女

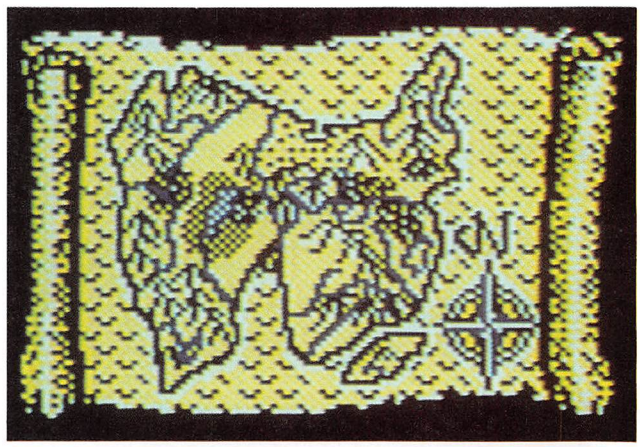
ハミングバードソフト
☎06-315-8255
発売日未定

媒　体	2DD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円

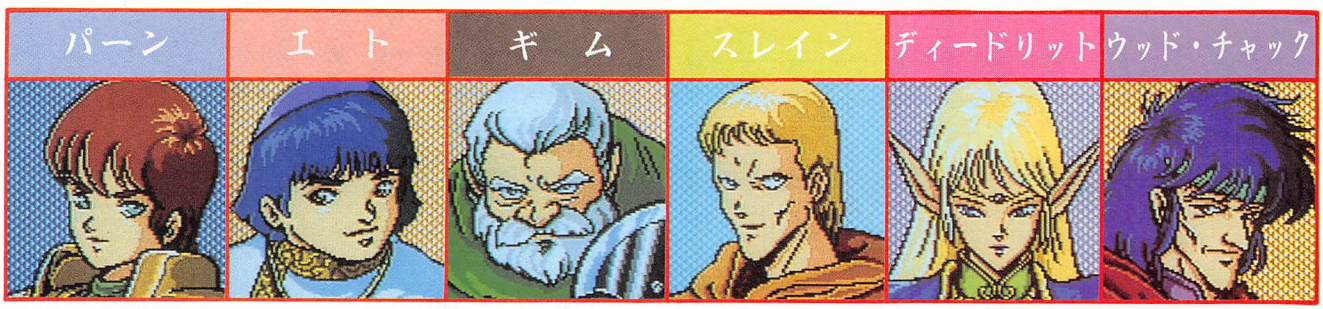
2月号ではもうすぐサンプル版ができそうだ、などという話だったけど、ふたを開けたらオープニングとキャラクタメイキングだけだった。早く発売されるように、お祈りなんかしてみたい気分。

呪われし島ロードス

小説、ゲーム、アニメ……とメディアミックスを進めているロードス島戦記。小説は3巻目がもうすぐ発売になるし、コンプティーク誌ではロードス島の数年後が舞台というクリスタニアの連載もはじまった。ますます、ふくれるロードス島ワールドといったところだが、ゲームのシナリオは小説の1巻の内容を骨組みとしている。以下のオープニングのナレーションは「ロードスという名の島がある。呪われた島として名高い辺境の島だ。怪物がうごめく迷宮や、そして人を寄せつけぬ魔の領域が各地に存在している」という書き出しではじまり、プロローグが語られていく。ほんの30年ほどまえ、古代に封印されていた魔神たちが解放され、ロードス島を恐怖のどん底にたたき落とすという事件が起きた。1年以上かかってようやくその魔神を封ずることができ、つかの間の平安が訪れていた。しかし、ロードス島の東南、カノンの南の海上に浮かぶ暗黒の島マーモを武力で統一する戦士が現れた。戦士の名はベルド。自ら暗黒皇帝の名を名乗り、邪悪な怪物たちの軍団を作りあげ、いましもロードス島へ進軍を開始しようとしていた。そんなロードス島の、東の大国アラニアの片田舎、ザクソンの村に、正義の志に燃える若者たちがいた……。下のキャラクタが話題の若者たちなのであるが、彼らはこのゲームで情報を聞くもよし、仲間にするもよしのNPC(ノンプレイヤー・キャラクタ)で登場する。



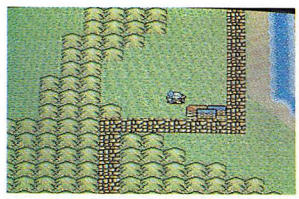
オープニング・クレジットには小説の作者水野良氏の名前がある



画面は開発中のものです

ロードス島の町

ロードス島には6つの国と11の村や町がある。冒険のスタートとなるのは島の北東アラニアの国にある田舎町ターバ。NPCではじめると小説通りにギムというドワーフが旅立つところからはじまる。プレイヤーが最初から行くことのできる町や村は4つ、そのなかには情報を収集や体力回復、データのセーブなどのできる『酒場&宿屋』をはじめ、毒や病気、ケガの治療をしてくれる『寺院』、武器を売っている『市場』、情報を売っている『シーブスギルド』、マジックアイテムの『ウィザーズカレッジ』などがある。それぞれの町で売っているものなどに少しずつ違いがあるので、それらを表にまとめてみた。ところで、ロードス島ではどの町へ行っても武器やアイテムなどの価格はたいして変わらないので町から町へアイテムを運んでもうけることはできない。また、モンスターなどから奪った武器は鑑定しないと本当の名前や命中率、攻撃力などのパラメータが表示されないので、鑑定せずに装備するとカースアイテムという呪われるアイテムのおかげでひどい目にあってしまう。どんなひどい目かというと、戦闘中に武器が壊れてしまったりするのだ。



ここが、冒険者の集まるザクソンの村。バーンやエトがいる

町	酒場&宿屋	寺院	市場	シーブスギルド	ウィザーズカレッジ	そのほか
ターバの村	ギムがいる	マーファの寺院 ニースからレイリアを捜してくれるよう頼まれる	ダガー ショートソード ブロードソード バスタードソード ショートスピア ハンドアックス バトルアックス ライトメイス			
ザクソンの村	バーン、エト、スレインがいる	ラーダの寺院	ダガー ショートソード ブロードソード バスタードソード ショートスピア ロングスピア ハンドアックス			村長宅でゴブリン退治を頼まれる
アランの村	ウッド、ディードリットがいる	ファリスの寺院	ダガー ショートソード ブロードソード グレートソード ショートスピア ロングスピア ハンドアックス	スカウトがいないと行けない	ヒーリングPI ヒーリングPII ストレンクスP プロテクションリングI レジストリングI Sofエネルギーボルト Sofシールド	アラニアの城
ノービスの村	ダガー ショートソード ブロードソード バスタードソード ショートスピア ロングスピア ハンドアックス バトルアックス ※商人Bから買える	チャ・ザの寺院				

イベント

町などで助けをもとめられることがある。それをこなしていくと経験値やお金が手に入るという仕組みだ(これをクエストと呼ぶ)。ロードス島ではモンスターと戦っても得られる経験値やお金はごくわずかでレベルアップにも時間がかかるのだが、このイベントをクリアしてレベルアップしていくのだ。

ターバの村の寺院で7年前にさらわれた娘のレイリアを捜してくれるようにたのまれる。これが最初にして最大のイベント

ゲーム中盤ころのイベント。帰らずの森を抜けるとアダンの町があるのだが、ここでは武闘会が開かれる

もっと先のイベント。港町ライデンで、あるパスワードを知っていると、この情報商会から情報を得ることができる

謎の肖像画。ゲームで重要な役まわりをする謎の美女。プレイヤーはゲーム終盤までこの謎を引きずることになる

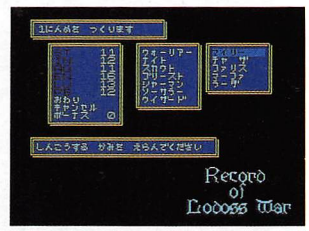
ロードス島のキャラクタ

キャラクタメイキングの説明のまえに、このゲームでは特にキャラクタを作らなくても遊べるということをいっておきたい。左のページ下にキャラクタの写真があるが、彼らNPC(小説と同じキャラクタ)でパーティを組むほうがラク(NPCは最初からレベルが高い)なのだ。でも、それではRPGの楽しみが半減してしまうという人は14の個性的なキャラクタから選ぶといい。各キャラクタに関しては8ページから詳しく書いてあるのでそれを見てほしい。

まず、①4つの種族(人間、エルフ、ドワーフ、ハーフエルフ)から選び、②性別を決める。③

ボーナスポイントを能力に振り分けると右のウインドウに職業が現れ、このなかから適した職業を選ぶことになる

ボーナスポイントを各能力(強さ、賢さ、素早さ、耐久力、幸運、魅力)に振り分けて、④職業(ウォーリアー、ナイト、プリースト、



プリーストを選んだときだけ、右にウインドウが開いて、宗派(ファリス、マーファ、マイリー、ラーダ、チャ・ザ)を選ぶ

ソーサラー、シャーマン、ウィザード、スカウト)を選び、⑤名前をつけてオリジナルキャラクタが完成する。

人間

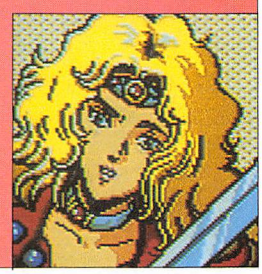
すべての職業に就くことができる可能性を持っている唯一の種族。ウォーリアー、ナイト、スカウト、プリースト、シャーマン、ソーサラー、ウィザードになることができる。しかし、バランスはいいのだが、飛び抜けた能力はなく、平均的なのでボーナスポイントで工夫するしかない。

ウォーリアー

男

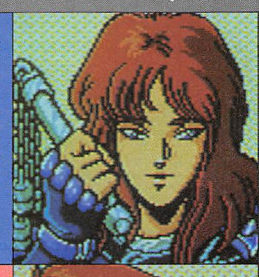
11ポイント以上必要なステータスはST(強さ)とEN(耐久力)。ウォーリアーという職業の性格上、前線で戦うことが多くなるキャラクタなので、STに加えて、AG(素早さ)とENが高くないと使いものにならないだろう。

女

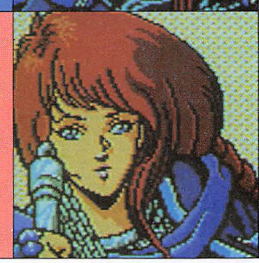


11ポイント以上必要なステータスはSTとEN。女性のウォーリアーはアマゾネスのような風貌をしているが、妙に色っぽい。ウォーリアーとは戦士のことだそうだから、男まさりにブロードソードなどを振り回し敵をなぎ倒す。

プリースト



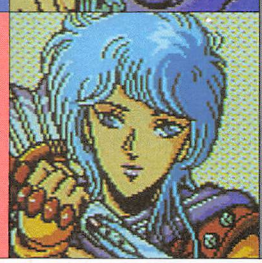
11ポイント以上必要なステータスはIN(賢さ)とEN。神に仕える神官。5つの宗派があり、それぞれの宗派ごとに特別な呪文がある。



11ポイント以上必要なステータスはIN(賢さ)とEN。武器はウォーリアー並みのものを使うことができるので、まえで戦わせることも可能だ。

スカウト

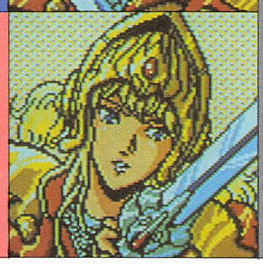
11ポイント以上必要なステータスはAGとLU(幸運)。いい弓を持たせて後ろに置くか、剣を持たせてまえで戦うか、意見の別れるところだろう。



11ポイント以上必要なステータスはAGとLU(幸運)。女のスカウトは泥棒というよりも忍者に近いような気がする。ワナの発見や解除が得意。

ナイト

11ポイント以上必要なステータスはSTとPB(魅力)。敵の攻撃の矢面に立たされる体が資本のキャラクタたちにはENの値を大きくしておこう。



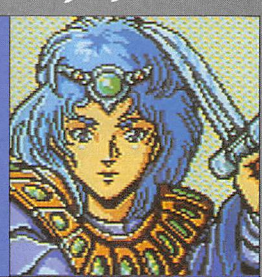
11ポイント以上必要なステータスはSTとPB。ウォーリアーとの最大の違いはレベルが上がるとかんたんな魔法を覚えることができる点だろう。

ウィザード

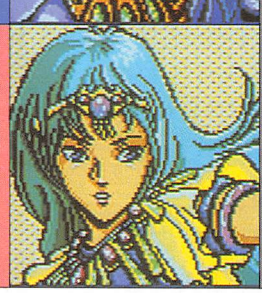
11ポイント以上必要なステータスはIN、AG、LU。ソーサラーとシャーマンの魔法を覚えていく魔法の専門家。ただし、成長するまでに時間がかかる。

11ポイント以上必要なステータスはIN、AG、LU。このキャラクタが成長していくと強力なパーティができあがるのでぜひ加えたいキャラクタだ。

ソーサラー



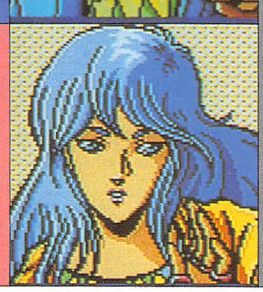
11ポイント以上必要なステータスはINとAG。人間しかなれない特別な職業。ソーサラーの魔法を使い、戦いは不得意。



11ポイント以上必要なステータスはINとAG。ソーサラーの魔法は一撃必殺のものが多いので、AGを高くして早めに攻撃するのが得策。

シャーマン

11ポイント以上必要なステータスはINとLU。精霊の魔法を使うことができ、戦闘能力も少しはあるが、後ろで戦っていたほうがいいだろう。

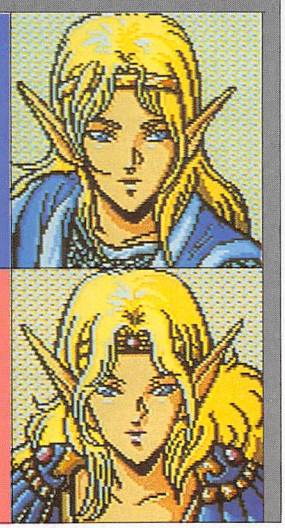


11ポイント以上必要なステータスはINとLU。AGを高くして敵よりも早く魔法をかけるのも手だし、精霊を召還してかわりに戦わせるのもいい。

エルフ

森に住む妖精。とがった耳のほかに高い知能と敏捷性を持っている。ウォーリアー、シャーマンになることができる。とはいってもウォーリアーは力強さと耐久力が必要な職業なのでエルフには向いてないかもしれない。成長すれば強そうなんだけどね。エルフは長い寿命を誇り、200歳、300歳などあたりまえ。エルフの故郷は人間界とは違う世界（妖精界）という設定になっている。

ウォーリアー

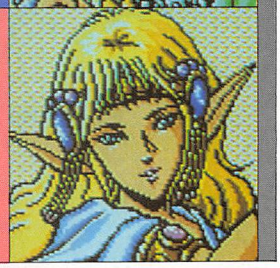


11ポイント以上必要なステータスはSTとEN。もともと、STやENはそれほど高い種族ではないので、よほどいい数値でないとこの職業は向かないだろう。ただ、AGは高いので数値しだいだ。

11ポイント以上必要なステータスはSTとEN。このエルフという種族はちょっと見ただけでは性別がよくわからない。しかも、男女で能力の差がないのだから後は好みの問題ということになる。好色家か男色家か？

シャーマン

11ポイント以上必要なステータスはINとLU。INが高いエルフのための職業だ。ソーサラーよりも使える武器が多いので、ENを高くしておくといいだろう。もちろんAGも忘れずに……。



11ポイント以上必要なステータスはINとLU。エルフの女でシャーマンというとNPC（ノンプレイヤー・キャラクタ）のディードリットがそうだが、どちらのキャラクタを使うかは自由だ。

ドワーフ

背は低く、魔法を嫌い、洞穴に住み、飾り細工が得意で、力持ち、信仰心は厚いが、大食らい、のドワーフはウォーリアー、プリースト、スカウトになることができる。見た目では男女の差がない。

ウォーリアー

11ポイント以上必要なステータスはSTとEN。もとからENの高いドワーフ専門の職業。片手に持ったバトルアックスは破壊力絶大。

プリースト

11ポイント以上必要なステータスはINとEN。無骨な神官という感じだが、多様な武器を使いこなすので数値しだいではいかも。

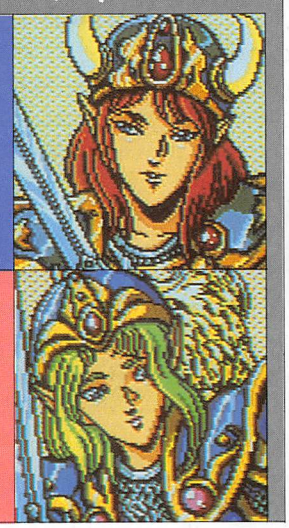
スカウト

11ポイント以上必要なステータスはAGとLU。人間のスカウトと違って、STやENが高いのでまえにでて戦いたいものだ。

ハーフエルフ

人間とエルフの混血。どちらの社会でも仲間外れになることが多い、とマニュアルに書いてあったが、どちらの社会にとっても特異な容姿が受け入れられないのだろうか。とはいっても、これは設定上のお話なので、ハーフエルフだと必要な情報を教えてもらえないなどということはない。ナイト、ウィザードになることができるので、戦力としても十分期待でき、たくましい存在だ。

ナイト



11ポイント以上必要なステータスはSTとPB。人間よりも弱いと思われがちのハーフエルフだが、AGの数値しだいでは役に立ちそうだ。ENが多少劣るのでプリーストの支援が絶対に必要。

11ポイント以上必要なステータスはSTとPB。女性のナイトはどことなく気品があって割りと好きなキャラクタだ。幼いころから仲間外れにされるなんて不幸な運命を背負っているのだろう、オイオイ。

ウィザード

11ポイント以上必要なステータスはIN、AG、LU。人間はLUが高く、エルフはINとAGが高い。両者の混血であるハーフエルフが敵している職業はウィザードということになるのだが、どうだろうか。

11ポイント以上必要なステータスはIN、AG、LU。女性のウィザードは物悲しい気な雰囲気を持っているが、きっと怨みつらみがたまっているんだろうな。魔法を使うなら敵が動かないうちのほうが効く。

FAN SCOOP

MSX2版ドラスピのせいいっぱいを一挙掲載!!

ドラゴンスピリット

ナムコ
☎03-756-2311
発売日未定

全マップと1面のみ地上キャラが少々入ったサンプルしかまだないけれど、これだけでもドラスピMSX2版のすごさをわかってもらえるはずだ!!

媒　体	未定
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価　格	未定

いまだ開発中のドラスピ。進行状況をしっかりスクープ!

以前から、ずーっと新作コーナーのCOMING SOONで追いかけつづけている、MSX2版のナムコの『ドラゴンスピリット』。

敵キャラが多少入ったとか、開発がどうだとか、ささいな情報ばかりを報告してきたけど、今月はワクを広げて2ページでドラスピの開発の近況報告。がしかし、とりたてて新しいものが手に入ったというわけではない。残念なことに……。

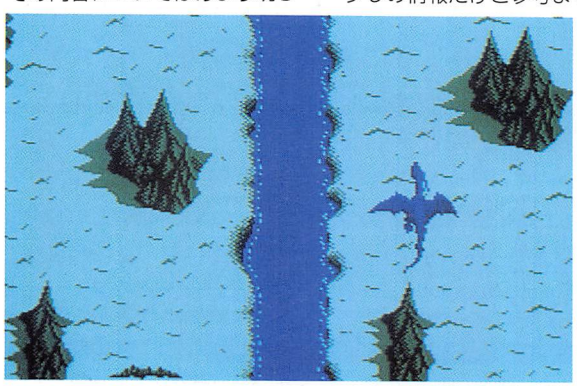
というわけで、先月まで欄外でしか報告できなかった敵キャラがちょっとだけ入ったバージョンでスクープしてみた。このサンプルは、全面のマップがスクロールして見られるのと、1面のみ地上キャラのグラフィックが少しだけ入っているというしろもの。あまりにさびしいサンプルで、ものたりないかもしれないけど、今月はこれでせいいっぱい。みんなもどうかがまんしてほしい。

下にナムコの河野さんから聞けたドラスピに関する情報を少しだけと、右ページには1面部分マップや地上キャラなどを紹介しているので、これらを見て、MSX2版ドラスピの完成した姿を想像して楽しもう。ほら、楽しみはあとにとっておいたほうがいいって、むかしからいうじゃない、ね/

MSX2版ドラスピはこうなる、ああなる、どうなる?

MSX2版ドラスピの移植の話は、いま考えるとずいぶんまえから報道されている。しかし、まだまだなにぶん開発中のためその内容についてはあまり明らかではなかった。

そこで、ナムコの河野さんじきじきにMSX2版の移植度などについて聞いてみた。ほんの少しの情報だけど参考までに。



まだまだ開発途中のドラスピのMSX2版。完成版はいったいどうなるのだろうか。楽しみだ

――MSX2版はアーケード版などとかわるのですか?

「いや、基本的にはアーケード版とかわりありません」

――「基本的」といいますと?

「ゲーム性に関しては、アーケード版どおりのシューティングですし、マップ自体に変更はありません。ただ、ハードの性能の問題で、ボスキャラに変更があるかもしれません。といっても、MSX2版なりに十分楽しめるように変更しますので安心してください」

――そうですか。開発の進行ぐあいはどうなんでしょうか?

「いまのところ3月中には、かなり動くようになったサンプルができあがる予定です。じつは、いま出版社用に、現在のサンプルよりも地上キャラなどが多く入ったサンプルを作っている最中なんです。そちらも、もうじき見せられると思います」

――MSX2版の発売時期は?

「うーん、いまの感じだと5~6月になるかもしれません」

――そんなに延びるんですか、残念ですね。あと、以前から気になる音源の話ですが……。

「そのことについてはまだ未定なのではっきりとは答えられませんが、たぶん新しい音源でだせると思います」

1面部分マップとキャラ、2〜9面の画面、いまはこれだけ

河野さんの話だと、新音源をひっさげて登場するというドラスピ。なにやら、まったく新しいシステムを使っているとか……。これ以上はまだ秘密。

発売の時期も5〜6月とずいぶん延びてしまった。しかし、新しいサンプルもでてくるということだし、今月はいまあるサンプルでせいいっぱいスクープしよう。

先にも書いたとおり、いまあるサンプルは、1〜9面の全マップがドラゴンのキャラとともにスクロールするもの。1面のみ地上キャラの姿をいくつか見ることができるという状況。しかし、下の写真を見てもらってもわかるとおり、グラフィックの美しさはなかなかのもの。ドットの大きいMSX2のせいかややドラゴンが太っているようだけど、マップなどかなりキレイな印象を受ける。画面もドット単位でなめらかにスクロールしている。はやく敵キャラが画面中を飛びまわる姿が見たいものだ。また、ドラゴンの2首、3首の姿も入っているのでそちらも見てほしい。

1面部分マップと地上キャラ

1面には地上キャラも少しだけ入っているので、それらの見られる部分マップを作ってみた。背景がキレイなのも見てほしいが、地上キャラが確かに入っているのがわかったかな？　では、さっそく各キャラをひとつずつ紹介していこう。

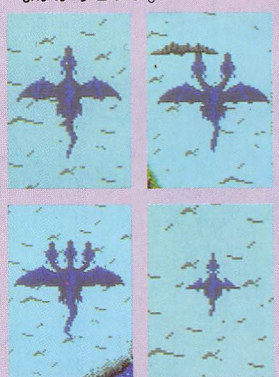
なにげない木

つくしのように生えている、このなにげない木もじつは敵。ゆらゆらして弾を撃ってくるので要注意。

↑こんな木も敵なのだ。見つけにくいところがくせ者

青いタマゴ

形状は赤いタマゴといっしょの青いタマゴでドラゴンの首が増える。最高3首まで増えてキングギドラのよう。なかなかかっこいい。



↑ドラゴンの4変化(?)。右下の写真はドラゴンが小型化したところ。このほうが敵の弾にあたりにくい

赤いタマゴ

こーんな赤いタマゴを撃って中のカプセルを取ると口からはく炎がパワーアップする。これをいっぱい取ってパワーアップして、青いタマゴで首を増やせば、ものすごく強力だ。ゲーム中はタマゴが重要なのだ。

↑これが口からはく炎のパワーアップのもとの赤いタマゴ

地上キャラ

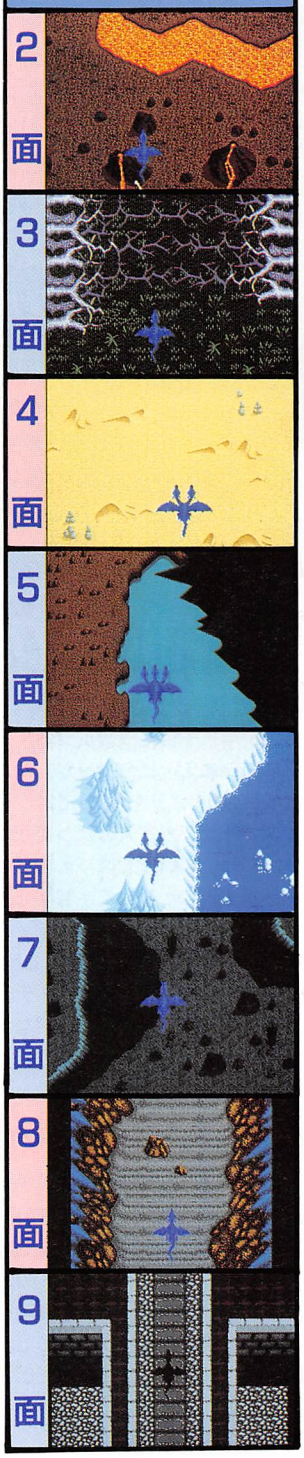
ついに地上キャラらしい地上キャラの登場。このサンプルには2匹の敵キャラが入っていた。どちらも恐竜タイプのもので、かたや地上、かたや海上と2種類いた。左の部分マップには1種類しかいないけど、こいつらはどちらも群れをなしているのだ。きちんと倒さないとやっかいだ。

←地上にいる敵キャラ。恐竜のようでなかなかかっこいい。マップ上方では群れをなして登場

←こいつは海上にいるほうの敵キャラ。海からにょきっと首をだし、攻撃してくる。こいつも群れで登場

2〜9面は画面だけ

1面とはちがい2〜9面はマップしかないので、今回は画面写真1点ずつ。



FAN-ATTACK

あれから10年、ルーン・ブレードをめぐっての闘いが始まる

ARCUS II

ウルフチーム
☎03-5273-4795
発売中

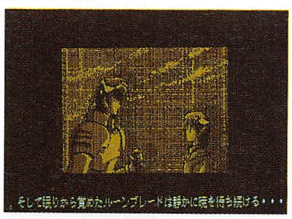
媒　体	2DD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

前作「アークス」から物語の中では10年、ピクト・アネクシオス・ピヨントが主人公の「アークスII」。レベルや経験値がなかったり、戦闘はビュー・ポイント・アタックシステムだったりと、かなりおもしろいものになっているぞ！

前作から10年、新たなる冒険が始まる

前作『アークス』から10年（本当は1年）子供だったピクト・アネクシオス・ピヨントが立派に成長した。『アークス』ではジェダ・チャフが主人公だったが、今回『アークスII』では、そのピクトが主人公となって、冒険を繰り広げる。もちろんジェダ・チャフは今回も登場するぞ。ジェダだけではない。トロン・ティアやディアナ・フィレリアなど前作で活躍したキャラもでてくるんだ。

物語はピクトがルーン・ブレードを手にしたところから、急速にスリリングな方向へと展開していく。



前作での主人公ジェダ・チャフと、今回『アークスII』での主人公のピクト・アネクシオス・ピヨントが向かいあっている

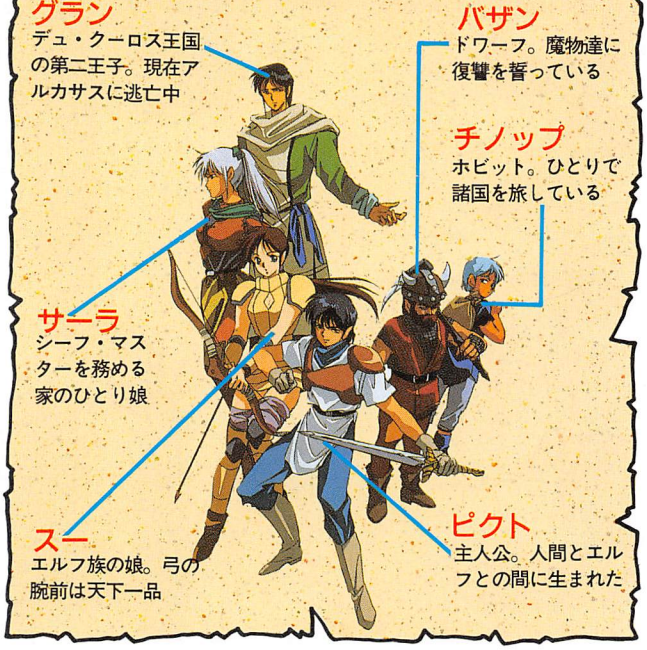
主人公はピクト・アネクシオス・ピヨント

ピクトは行方不明中の父親を捜している途中、神の意志を持つルーン・ブレードを手にしてしまう。これによってピクトの運命はルーン・ブレードの意志によって決められてしまうのだ。前作ではお荷物的存在だったピクトだが、今回はたくましい姿になって登場する。

人間とエルフのあいだに生まれた、ハーフ・エルフのピクト。泣き虫だった彼が、ひとりの若者に成長した

ピクトを助ける仲間達だ！

主人公ピクトと冒険を共にする(パーティを組むということ)仲間は5人。どのキャラクタも個性豊かなヤツばかりだぞ。



目新しいゲームシステムがいっぱい！

ノンエクスペリエンス、ネーム・フィードバック・システム、パーティ・エクスチェンジ、ビュー・ポイント・アタックと斬新なゲームシステムがふんだんに盛りこまれている『アークスII』。とくに経験値やレベルというものを、まったくはぶいているところが新しい。

そのほか、ネーム・フィードバック・システムなど、このゲームならではのゲームシステムを次にひとつひとつ分析してみたぞ。

その1 ネーム・フィードバック・システム

これは一言でいうと"噂"ということである。冒険中にとったピクトの行動、そのひとつひとつが街や村の人々との会話の中で反映される。つまりピクトの行動が"噂"されるということである。冒険中に女の子ばかりに話しかけていると「すけこましピクト」なんて噂も…

ピクトの行動によって、町の人々の会話つまり噂が変わってくる。その名に恥じないような行動をとろう

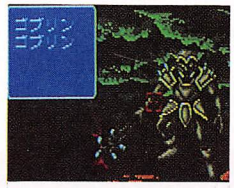
その2 パーティ・エクスチェンジ

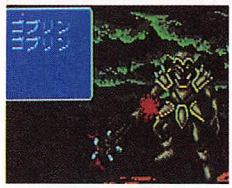
ピクトには5人の仲間がいる。もちろんこのほかにもピクトの仲間は何人もいるが、パーティを組めるのは前に紹介した5人だけ。しかし一度に冒険できるのはピクトを含め3人まで。5人の仲間の中から2人選んで、(むろん1人でもいい)最大3人パーティで旅をするんだ。

仲間は2人まで連れていける。時と場合によって連れていく仲間を選ぼう。連れていける仲間は基本的に自由だぞ

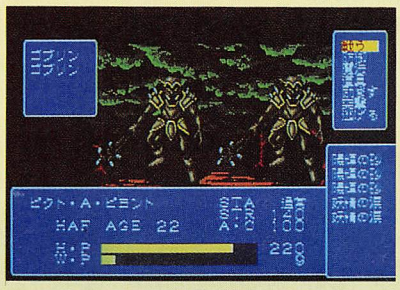
その3 ビュー・ポイント・アタック

戦闘シーンでもゲームシステムの斬新さに目をひかれる。ビュー・ポイント・アタックとは戦闘のときに敵キャラを攻撃する際、攻撃箇所を指定できるということ。これによってモンスターとの闘いひとつでも、かなり奥が深くなったハズ。各敵キャラにはそれぞれ弱点があり、どこを攻撃すればいいのか、どこから攻撃していけばいいのかと、より複雑になっている。





戦闘シーン。モンスターによって攻撃できる箇所が違う。ゴブリンに対しては、頭や体、武器など攻撃できる。たいがいの敵に対しては頭を狙うのが有効だ



●頭
ほとんどのモンスターはここが使用不可能になると攻撃不能になる

●体
ここへの攻撃はモンスターに対してただダメージをあたえるだけ

●武器
武器を破壊することによって、敵の攻撃力を減らすことができる

●腕
脚同様、攻撃価値はほとんどない。ダメージをかせげるだけだ

●脚
ここを攻撃して使用不可能にしてもたいていのモンスターには意味ない

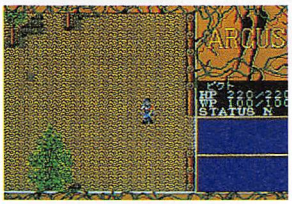
●その他
敵キャラによっては頭や体のほか、翼や目にも攻撃できる

RPGにはかかせない魔法一挙公開!!

名　前	消費WP	効　力	名　前	消費WP	効　力
ニラーフ	18	体力を回復してくれる。回復の度合いは疲労時のほうが大きい	スナート	30	WPを仲間の誰かにわけあたえられる
イレック	15	毒や麻痺状態から、正常な状態に戻してくれる	レダン	40	ロブエリィの強力版。100ポイント以上のダメージあたえられる
ロブエリィ	20	敵キャラのどこか一部分にダメージをあたえられる	ノイテグゾ	60	ロブエリィ、レダンとは異なり、これは全体にダメージをあたえる
センカ	20	敵の攻撃力を減らすことができ、動きも鈍らせられる	エンポーズ	100	復活の魔法。死んでしまった仲間はこの魔法で生き返らせよう
イズラップ	25	相手の体を麻痺させて、攻撃をできなくさせる	トロップ	40	戦闘中、マップ画面に戻れる。場所によっては使えない所もある
アイフィ	20	敵の戦意をなくさせる。相手によってその反応はマチマチだ	ディープス	20	ドゥレイスの強力版。素早さをかなり上げてくれる
サーブ	18	攻撃時の成功率を高めてくれる。長期戦になりそうならこの魔法だ	ローリーム	80	失われた体力をすべて回復してくれる、非常に便利な魔法
ドゥレイス	16	攻撃時の素早さを、少し高めてくれる。これも長期戦用魔法だ	ドルヴェン	65	攻撃力をアップできる。強い敵との戦闘のときはこれを使おう
ノイテス	14	あたりに見えない壁をつくり、防御力をあげる	フィン	？	何の効力があるのか不明。こんな魔法が存在するかどうかも疑問だ

いざ冒険の旅へ出発！ 仲間捜しも重要だ！

さあいよいよ冒険へ出発だ。ピクトはナウクルーズの村から旅立つ。ここからは、プルデンシアの街、港町ディレク、オトナック平野、菩提樹などへいける。しかしまずはナウクルーズの村から研究していこう。



ナウクルーズの村のこの地点からスタート

スタートはナウクルーズの村

この村には道具屋がある。いくつかの商品が売られているが「陽輝の砂」というアイテムは体力を回復してくれるので、ぜひ買っておこう。そのほか外出中の家が１件、酒場が１件あるが、この時点ではあまり意味がない。また村のどこかにホビットのチノップがいるので見つけて仲間にしよう。

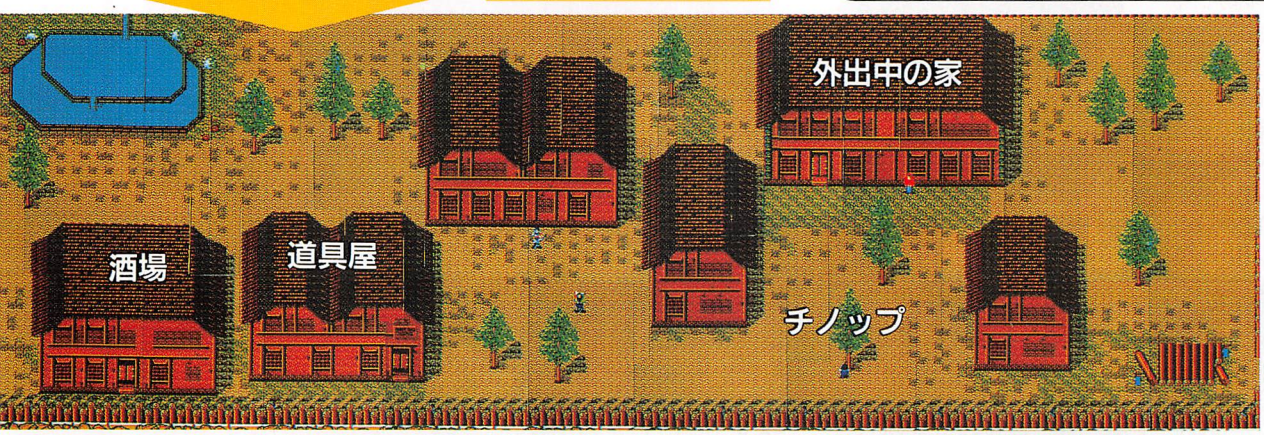
街でのポイント

●道具屋
全６品目を売っている、村唯一の道具屋だ

●チノップ
村の右下の部分にあたる所にたいていいるぞ

●外出中の家
今は外出中の看板がかけられ誰もいないがじつはこの家…

ナウクルーズの村MAP



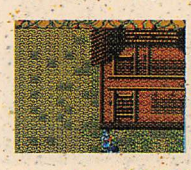
プルデンシアの街へ
港町ディレクへ
➡菩提樹へ
オトナック平野へ

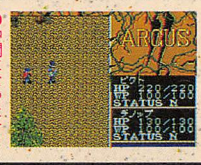
➡森へ

パーティ チノップ・ノーレンが仲間に！

村を歩いているとチノップと出会える。このチノップは言葉巧みにピクトに近付いてくる。そしてピクトの関心をひくためピクトの持っている剣を盗もうとしたり…。そんなこんなでピクトとチノップは仲良くなり一緒に冒険する。最初の仲間ができたというわけだ。

ピクトとチノップの出会い。お互いに好感をもち、一緒に旅することに……

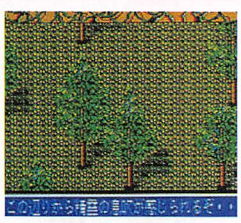

元気よく走り回っている子供がチノップ。話してみよう



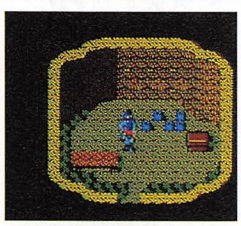
仲間になったチノップはピクトの後ろをついてくる

森を抜けエルフの森へ

ナウクルーズの村の下のほうの出口からは、森へ出られる。この森をどんどん進んでいくとエルフの森へと通じる抜け道を発見できる。そのエルフの森ではあのディアナと会えるんだ。しかし彼女には悩みごとが…。


森の東南の方向で精霊の息吹が感じられる。ここが抜け道

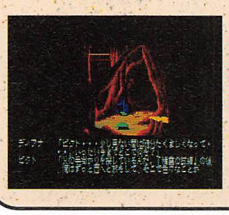
この森にはゴブリンとグレムリンがうろついている


ディアナだ。彼女にはピクトには言いにくい悩み事がある

パーティ スー・ニーが仲間に！

泉の水が枯れてしまう。この問題を解決してくれとピクトはディアナから頼まれる。そこでスー・ニーを紹介され、一緒に問題の原点であるブラート・ニール聖殿を目指す。この泉はエルフたちにとって大事なものなのだ。

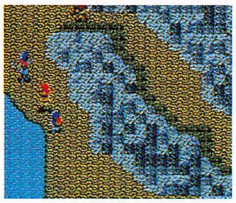
泉が枯れてしまう。３日しかもたないそうだ

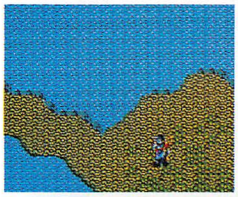

ピクトのたくましい姿を見て感激するディアナ

ディアナからスーを紹介され、事件の調査に向かう

ブラート・ニール聖殿を目指して……

オトナック平野の西にブラート・ニール聖殿がある。ピクトとスーはオトナック平野を西へ西へと目指す。聖殿に行くときは、もうひとり仲間を連れていくのが望ましい。エルフの森へ入るときに別れてしまったチノップを捜して連れていこう。


下の海岸線沿いにそって歩いていくと迷わずにつけるぞ

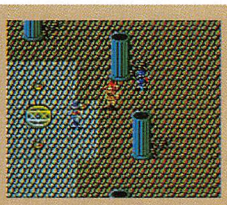

オトナック平野の始まり。西を目指して進め進め

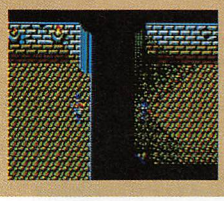
聖殿を発見した！

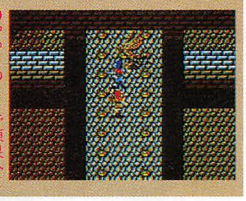
ここが聖殿の入り口。不気味さがただよってくる

聖殿の中は……

うす気味悪ーいブラート・ニール聖殿。光りを通さない迷路や、何やらしかけがありそうな魔法陣など、異様な雰囲気をかもし出している。


魔法陣を探せ。魔法陣から魔法陣へとワープする


ここがポイント。壁をすりぬけて進むところがある

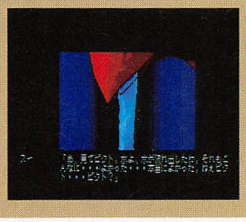

やっとのことで源泉へとたどりついた

ルーンブレード発見

魔法陣を使ってひた進んでいくうちにエルフの村へと流れる泉の源泉へとたどりつく。水を出す石像に剣が突き刺さっていた。これが水をせきとめていた原因だった。しかもその剣はルーン・ブレードだったのだ！

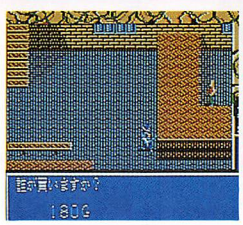
ピクトが突き刺さっている剣を抜くと、水は流れ出す

ルーン・ブレードを手にしたピクト。その運命は？



プルデンシアの街にトロン・ティアが

ブラート・ニール聖殿の事件を解決したピクト。ここでひといきプルデンシアの街に行ってみよう。ここにはあのトロン・ティアがいるぞ。昔、盗賊だった彼が今は道具屋をやっているんだ。



これがトロン・ティア。10年の歳月が盗賊を商人に変えた

港町ディレクを尋ねてみよう

さらに港町ディレクも訪ねてみよう。ここは漁業が盛んなので町には活気がある。酒場に行こうとすると、チノップやスーはついてこず、ピクトひとりで入ることになる。入ったとたん酔っぱらい達にからまれ……。

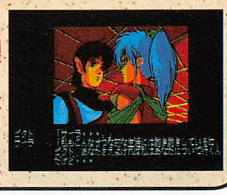
酒場には入ろうとせず、その場で待っているという2人

パーティ　サーラ・メディンが仲間に！

からまれているところを助けてくれたのは、この酒場でもちょっとは有名なサーラという女だった。ここでピクトは3人目の仲間、サーラ・メディンをみつけたのであった。

そのとき助けてくれたのがサーラ・メディンだ

酒場には酔っぱらいがいて、からんでくる


仲間が2人いるときは仲間になってくれない

オトナック平野の北の怪!!

最近オトナック平野の北で、奇妙なことが起こっているという噂を聞く。行ってみるとそこには見たこともないモンスターと遭遇する。こいつがここへ来る人を襲っていたのだ。

やっぱりいた！　こいつが諸悪の根源か!?

こいつは一体!?

名前もわからない正体不明のキャラ。ほかの敵よりワンランク上のモンスター

パーティ　バザン・ストレイグが仲間に！

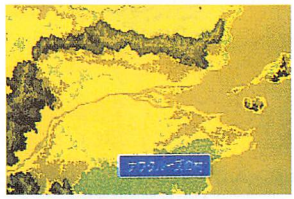
オトナック平野の北で、謎の怪物との戦闘になる。この戦闘中、突然ドワーフのバザン・ストレイグが助太刀してくれた。彼から、仲間にしてほしいと頼まれる。4人目の仲間だ。しかし今、ほかに2人の仲間がいるのなら、この時点では仲間に加わってくれない。1人か2人のときナウクルーズの外出中の家へ行こう。あれがバザンの家だったのだ。バザン・ストレイグはその一族を魔物達に滅ぼされた。その恨みから彼は諸国を巡って魔物退治をしている。

突然謎のドワーフが助けにはいってくれる

彼は魔物に部族を滅ぼされてしまったらしい

さあ、船に乗って新大陸を目指そうぜ！

オトナック平野で起こった事件も無事解決。仲間もチノップ、スー、サーラ、バザンと4人までみつかった。あれこれしているうちに、プルデンシアの街で待望の別の大陸の噂を聞くことができた。


ここはアルカサス地方だ

グラン・デュ・クーロス登場!!

プルデンシアの街を歩いていると、1人の若者と出会う。彼の名はグラン・デュ・クーロスといい、海の向こうデュ・クーロス国の第2王子であった。しかし彼はなぜか指名手配をうけ、警察に追われる身だった。彼はピクトに助けを求めてきた。

プルデンシアで…

助けを求める若者がひとり……

グランの悩み

このデュ・クーロス国は今、異質な魔物に襲われ、危機にひんしてるという。そこでこのアルカサス王国に助けを求めてきたのであった。王国の姫に会って事情を説明したい。しかし追われている身。どうしたらいいかと悩んでいるときトロンがいいアイデアを出してくれるのであった。

トロンの店で話し合う2人

指名手配の紙が貼ってある。グランだ

トロン・ティアがいいアイディアを教えてくれる

グランと共に捕まろう!!

トロンのアイデアというのは王国の兵士に捕まり、中に入るというものであった。中に入ればジェダ・チャフが王国の騎士団長を務めているので、トロンがうまく話をつけてくれると言うのである。

アルカサス王国の門番のところへいくと一発で捕まるぞ

牢屋に閉じこめられたピクトとグラン。どうなる?

そこへ王国騎士団長のジェダとエリンが助けに

王国の姫とジェダ・チャフ

ジェダ・チャフとトロン・ティアのおかげでなんとか姫と会うことができた。アリサ姫に事情を話すグラン。ともにデュ・クーロスへ来てくれる仲間を捜しているという。ジェダが立候補するが彼は王国を守らなければ。そこでピクトが行くことに。

アリサ姫の登場。グランの力になってくれる

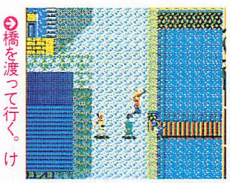
パーティ グラン・デュ・クーロスが仲間に!

グランといっしょにデュ・クーロスへ行くことになったピクト。向こうからの頼みとはいえここでグランが仲間になったといっていい。さあ、アリサ姫が用意してくれた船でデュ・クーロスへ向かえ!　グラン・デュ・クーロスはもうすぐそこだ!!

ピクト、グラン、ジェダ

船の名はナッピング・シーフ号

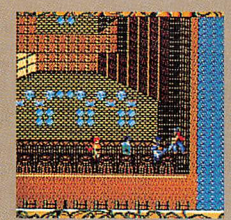
プルデンシアの街に停泊している船でデュ・クーロスへ行ける。ナッピング・シーフ号といい、船長、船員ともに気のいい人達ばかりだ。船に乗ったら、船長と話していればいろいろおもしろいことが聞ける。あっという間に時間がたってしまうぞ。


橋を渡って行く。けっこう長い橋だけど船に乗れるんだから

船長は船先にいる

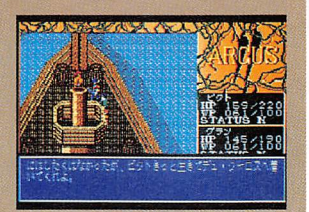
海賊が襲ってきた!

ピクトたちが船長と楽しく優雅に話をしていたら……。海賊が襲ってきたのだ。船長、船員ともにピクト達を逃がそうと必死に助けようとしてくれる。船長達の努力によってなんとか救命艇で逃げることができたピクト達だが……。救命艇に乗るには隣の船の船首にいる人と話せ。


船の右下にいるやつはグランの知り合いだ

救命艇で脱出!

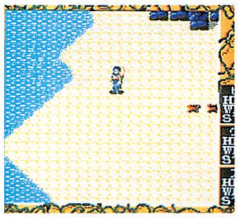
海賊。倒しても倒しても死なない。逃げたほうがいい


船員達の最後の言葉がこれ

謎の島へと漂着したぞ

救命艇で逃げ出したピクト達だが、目的の島デュ・クーロスへ着けたわけではない。謎の島へ漂着してしまったのだ。この島はほとんど無人島に近い状態。途方もなく歩いていると、シーフ号に乗っていたエイに会えた。

この人がエイだ。まずはこの人を探そう



あらら、とんでもないところに来てしまった

洞窟へ潜入！

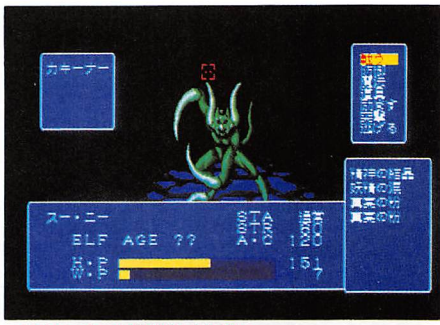
ここがその洞窟。エイに会ってからでないと、この洞窟には入れない

いかだを造って島から脱出

エイに会って話していると、この島から脱出するいかだを造ってくれるという。その間、ピクト達は魔物達の相手をしなければならない。とりあえず北にある洞窟に潜入し、魔物退治をはじめよう。

洞窟の奥深くには、怪しげ魔物達がいる

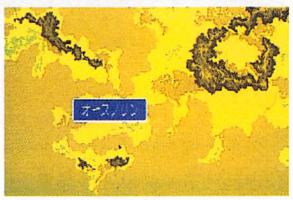
カキーナーを倒せ



カキーナーを倒せばもう洞窟には用はない。エイのところへ戻れ

ついにデュ・クーロスへ！ 戦いはこれからだ!!

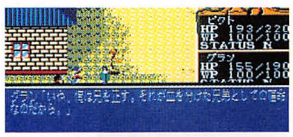
エイのいかだに乗って謎の島を脱出したピクト。ついに目的の島、デュ・クーロスへたどり着けた。港についた彼らはまずオースノリンへ入る。デュ・クーロス王国はオースノリン、サラレスティア平原、不毛の地から構成されている。



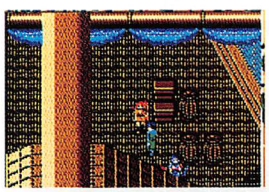
オースノリン、サラレスティア平原、不毛の地の3つへ行ける

まずは街の人との会話から……

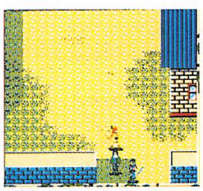
オースノリンの街の人々に話しかけても、かえってくる言葉はどれも兄、トリュタームのことばかり。トリュタームが突然、悪者になってしまったらしい。ここでグランは決意するのだ。



トリュタームの悪事を正すためグランは成敗を決意する



港にいる船員もブーブー文句を



トリュタームの問題を解決するまでここからは出られない

街でのポイント

●イズの店

とても親切な人の店。宿屋を経営している

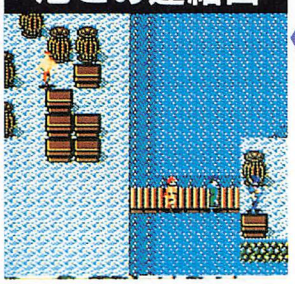
●道具屋

ナウクルーズの村より、アイテムの質、量ともに豊富である

●城への入口

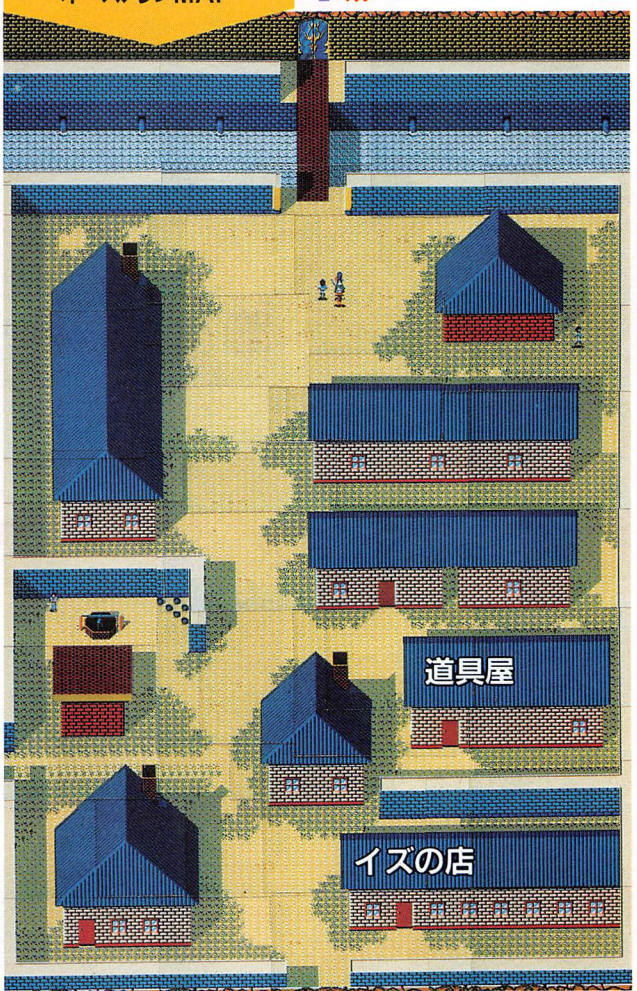
デュ・クーロス王国への入り口。トリュータムがいるところ。

港との連絡口



ここから右へ行くと、オースノリンの町へ入ることができる

オースノリンMAP



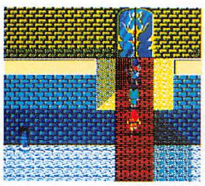
サラレスティア平原へ
不毛の地へ

トリュタームを倒すまでは、この出口からは出られない。倒せば左に示した2つ地域へ行ける

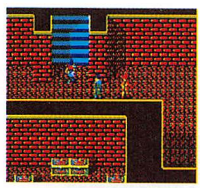
グランの兄、トリュタームとの戦い

悪の限りをつくすグランの兄トリュターム。その兄を正すため、ピクトとともにデュ・クーロス城に乗り込むグラン。血を分けた兄弟の戦いがはじまろうとしている。

城の中には、カオスフォリーがうようよいて、まともに相手をしていたらトリュタームのところにたどりつくまでに、消耗してしまう。できるだけムダな戦いは避けるようにしよう。

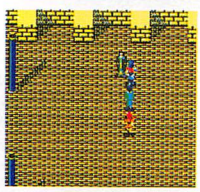


ここが城の入り口だ。中へ入るときは、体力を回復してからにしよう。中にはけっこう強い魔物達がいる



城の中はこんな感じ。左から右へぐるっと回りこみ、王の間を通り過ぎればその先に階段がみつかるハズ。

オトナック平野の北で見たものは、こいつだった



グランの兄、トリュタームは3階にいた。ここまでさほど難しくなく、これるだろう

ガルシアが正体を…

トリュタームに会えた。しかしそこでピクト達が見たものは、トリュタームの体から抜け出そうとしているガルシアであった。ガルシアがトリュタームにのりうつって悪事をはたらいていたのだ。

ガルシアという怪物がトリュタームの体を支配していた

トリュタームの様子がおかしい。じつはこいつ……

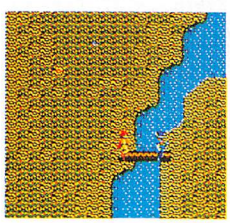
今までとは比較にならないほど強い。がんばれ！

サラレスティア平原の東を目指せ!!

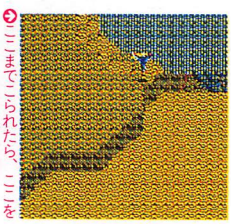
グランの兄、トリュタームは死に、代わりにグランが国をまとめていくことになった。ここでグランは仲間からはずれる。

いっぽうグランと別れたピクトはサラレスティア平原の東にルーン・ブレードについての秘密が隠されているということでそこを目指す。

このサラレスティア平原には強力なモンスターがうじゃうじゃいる



東、東とすすんでいくうちに橋が出てくる。この橋が出てくればもうすぐそこだ



ここまでこられたら、ここを右に行けば目的地の廃墟へとたどりつく。廃墟の中は……

廃墟の中で見たものは……

たどりついたところは、人がひとりもいない寂しいところ。唯一、建物があるだけ。その建物に入ってみると、意外に広く迷いやすい。とにかく2つ並んでいるドアをみつけ、ドアに入り先に進む。そこではルーン・ブレードについての情報が……

一軒だけ入れる建物があるから入ろう

ドアが2つある。向かって左のほうが正解だ

ルーン・ブレードの秘密

ルーン・ブレードには計3種類ある。法〜ドゥール〜を司るペイル・フェイス、均衡〜フォリー〜を司るピュア・ブライト、破壊〜カオス・フォリー〜を司るブラッディ・ローズ。3つ集めるとすごい効果があるらしい。

ピクトはついにルーン・ブレードの秘密を聞く

最終決戦近し！ 不毛の地

不毛の地を訪れると、エティンというモンスターが頻繁にいる。こいつに話しかけると仲間を洞窟に連れ去ったということを聞く。仲間を助けだすため、洞窟に潜入するピクト。ここで仲間を助け出せば、いよいよ大ボスのウォーレンが登場する。

ピクトの仲間をさらって洞窟に隠したと言う

洞窟の奥にいるエティンを倒せばいい。この洞窟にはエティンが何匹もいるので怪しいやつは全部倒せ

問題の洞窟。この洞窟へは、その辺をうろついているエティンという怪物を倒してからでないと入れない

仲間を助けたが……

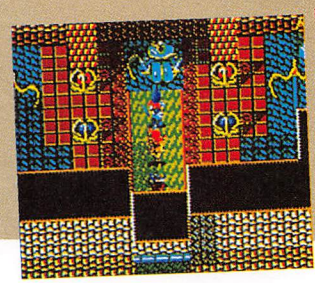
さあいよいよ最終決戦！

仲間を選んで……

グランとともに、ピクトをとりまくすべての人々が駆けつけてくれ仲間が全員揃った。ウォーレン側の数もものすごい。ウォーレンの居城に乗りこもうとするピクトと5人の仲間。しかし連れて行けるのは2人まで。ピクトは2人の仲間を選び、城へ突入するのであった。

5人のうち2人まで仲間を連れていくことができる

ピクトの仲間が全員集合。敵の数も多いぞ



こいつが悪の根源ウォーレン。その強さはハンパじゃない。行け！ピクト

各敵キャラのウィークポイントを徹底攻略

ビュー・ポイント・システムを採用しているということで、各モンスターそれぞれに弱点がある。その弱点を知っていれば、実際の戦闘でとても役にたつはずだ。

弱点、つまりウイークポイントを教えるとともに、各キャラの特徴、体力(HP)までも大公開。また、ウイークポイントのないキャラに対しては、だいたい頭を攻撃すればいい。人間型のモンスターは頭が弱点だ。これ以外のモンスターの弱点は、キミ達自身で調べてみてくれ。

表の見方

HP……その怪物の体力
ウィークポイント……弱点

ゴブリン

頭を攻撃していれば問題はない。こいつで戦闘に慣れよう

HP……150

ウィークポイント
頭

グレムリン

空を飛んでいる怪物は、早めに翼を破壊しよう

HP……130

ウィークポイント
なし

グール

頭に一撃あたえるだけで戦闘不能になるが、体力だけはある

HP……261

ウィークポイント
なし

ガーゴイル

爪を攻撃して使用不可能にすれば戦闘力が落ちる

HP……210

ウィークポイント
なし

デュラハン

頭と体が別々に別れている、どこかで見たことあるキャラ

HP……205

ウィークポイント
頭

カプカプ

脚をもぎとってしまったほうがいい。普段は友好的なキャラ

HP……91

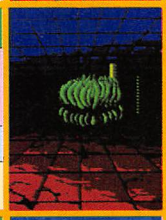
ウィークポイント
脚

パイレート

しょせん人間なのでザコ。しかし不死身のやつもいるらしい

HP……100

ウィークポイント
頭



モールド

攻撃力が高いやつと攻撃力の低いやつの2種類がいる

HP……98

ウィークポイント
なし

スラッグ

みかけは弱そうだがなかなかいやなやつ。毒液には要注意だ

HP……160

ウィークポイント
体

バグ

空を飛んでいる。早めに倒してしまうのが得策

HP……180

ウィークポイント
なし

エティン

腕力だけはあるが、左の顔を攻撃していれば楽勝楽勝

HP……340

ウィークポイント
左の顔

グルーム

強い。毒や麻痺の状態にされることがしばしばあるので注意

HP……250

ウィークポイント
体

シャドウ

体力はあまりないが一部、通じない魔法がいくつかある

HP……131

ウィークポイント
なし

ワックス

とにかくカタイ。ダメージをあたえられない。逃げるが勝ち

HP……200

ウィークポイント
体

スページー

4つの目のうち、向かって左から2番目の目を狙おう

HP……150

ウィークポイント
主眼

カキーナー

動きが素早く、攻撃力も高い。カマは早めにつぶしておこう

HP……200

ウィークポイント
左の角

シャーキン

巨大なカマを振り回してくる。速攻で頭を壊しておこう

HP……238

ウィークポイント
カマ

ウングマイ

素早い動きで空を飛んでいる。翼か頭を狙うのがいい

HP……200

ウィークポイント
翼

ヴァリトン

脚が弱点という変わったキャラ。電撃攻撃には気をつけよう

HP……220

ウィークポイント
脚

ファイター

みかけは強そうだが頭を使用不可能にしてしまえば楽なやつ

HP……250

ウィークポイント
頭

ファイガー

火で覆われた怪物。攻撃してこないうちに倒してしまおう

HP……290

ウィークポイント
頭

サイクロン

けっこう強い魔物だが、目をつぶしてしまえば行動不能に

HP……300

ウィークポイント
目

ラルマール

右側の体から毒と麻痺攻撃をしてくるので注意しよう

HP……250

ウィークポイント
真ん中の触手

カオスフォリー

別名アニマル。攻撃力はあるし動きも素早い、かなりの強敵

HP……270

ウィークポイント
頭

カオスフォリー

別名バット。変身能力はあるがフォリーの中では弱いほうだ

HP……400

ウィークポイント
頭

カオスフォリー

別名ウーマン。バットと同じく変身能力がある

HP……230

ウィークポイント
翼

カオスフォリー

別名スカルヘッド。体力だけは全モンスター中ナンバー1

HP……430

ウィークポイント
尾

カオスフォリー

別名インセクト。体力こそ低いが、その攻撃力は強烈だ

HP……220

ウィークポイント
腹

FAN-ATTACK

どこからせめてもおもしろいRPGのニューウェーブ

Rune Worth

Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子

T&Eソフト
☎052-773-7770
発売中

媒　体	2DD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

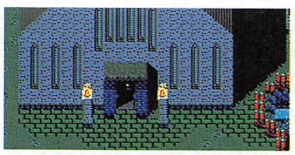
このゲームに攻略法など存在しない。どこからどうせめても満足に遊べる自由度の高いゲームだ。ここでは参考に担当者があったいくつかのエピソードのレポートを紹介することにしよう。

暗殺魔術団を追いかけろ!!

17年前、ここルーンワースの地で、最古の歴史を持つサリスの国がバハマーン王国によって壊滅させられた。女王の命によりサリス王家の血を引くものはすべて惨殺されたはずだったが、王妃と2人の息子の行方はわからないまま。バハマーンの侵攻に脅威を感じた隣国のサイア王国では、派兵を決定、世界は混乱の時代へと突入していた。

今日は17才の誕生日だ。めずらしくパーティなんかひらいてくれてる

サイアの国から少し離れたザノバ砦に盗賊の集団が本拠を構えていた。その頭をとるのがガラン。彼には今年で17になる息子がいる。名前は○○○(自分で勝手に当てはめて読んでくれ)。息子の誕生日に親父は隣町セルトレの教会に剣を盗みにいけと命じた。今まで何も教えてくれなかったくせにいきなり盗みをやってこいという命令。少しムッとしながら教会に盗みに入る。彼が手にした剣、これが秘風剣サータルスであった。



いわれたとおり、夜の教会へ忍びこむのだ。中にはモンスターがいるぞ

宝箱は残らず取るべし。とってもお得なアイテムが入っているぞ

初めての仕事を立派に成し遂げ、意気揚々と砦に引き揚げる途中で彼はミリムという女の子が仮面の集団に襲われている場面に遭遇。果敢に戦いを挑むがあっさりと攻撃魔法の前に倒れてしまう。秘風剣の謎の力でその場を切り抜けたが、砦に帰った彼を待ち受けていたものは全滅した仲間たちの姿だった。

彼は仲間の敵討ちの旅に出かけることを決意し、ミリムもそれに同行することになった。

コリノじいさん。砦で一番物知りなじいさんだ。えらい

よっぱらって暴れるミリム。サイアの酒場は大騒ぎさ

結局捕まってしまった。しかもミリムは自分の行動が記憶にない

ミリムの父親はサイア王国のカナン王だったのだ。ショック!!

アイテムを使いこなそう

レベルアップもアイテムが必要だ

このゲームにはいわゆる経験値ってやつがない。でもレベルの概念はあるから、どうにかしてレベルを上げなくてはいけない。旅の途中に宝箱にはいっている下の表に載っているアイテムが手に入ればラッキーだ。そのアイテムを「つかう」ことでレベルアップする。宝箱は洞窟の中やデカキャラのいるところのまわりにある確率が高い。ひとつだけ注意したいのは、ナイヤルの石板だ。教会に行ってお祈りを捧げて宗教に入信しないと魔法は使えないぞ。神を信ずることが大切なのだな。

名前	効果
ラオニック	これを使うとヒットポイントが上がり盗賊に襲われておしまいってこともなくなる……はずだ。要は腕次第ってこと
ミ・セイル	魔術もこのゲームでは非常に大切な役割を果たす。このアイテムはマジック・ポイントを上昇させ、マジックの使える回数を増やすことができる
カインのしるし	武器の扱いはうまいほうがいい。こいつで剣からエネルギーを放射したりすることができるようになるのはうれしい
ナイヤルの石板	せっかくマジック・ポイントが増えたんだから魔法もじゃんじゃん覚えたい。とにかくこの石板を使ってみるべし、だな

薬は大事に使いたい

主人公は生身の人間だから、戦って傷ついたままではやがて死んでしまうし、あんまりお酒ばっかり飲んでいるとバタンキューと急性アルコール中毒になってしまったりする。凶暴なモンスターは毒を持っていて、かまれると毒に侵されてしまう。そこで、薬が必要になるのだ。この世界には医者がいないので、薬に頼るしかないのだ。薬はみんな町で売っているが、全部の店がすべて品揃えがいいわけじゃない。中にはじぇーんじぇん薬のない店もある。まとめて買っておいたほうがいいかもね。

	名前	効果
❶	ザン・リクシュ	これがあれば36時間戦えるぞ(保証はしないけど)。体力回復度によって＋4までの5種類にわかれている。当然値段も変わるので注意しよう
❷	ラニュール	モンスターにかまれると痛い。痛いだけじゃなくて毒までおすそ分けしてくれる奴もいる。そんな時にはこの解毒剤だ。ああ、ありがたい
❸	プロドゥイン	酔い覚ましの薬。酒場で情報を仕入れているうちにボロボロに酔っぱらっちゃうからね。これを飲めば一発で回復。本当に欲しい薬だ
❹	カンカールのしずく	もやもやした気分を晴らしたり、ボーッとした頭を覚まさせるにはこいつが一番いい。ウェーデル山脈から流れてくる滝の水だ

そのほかにも冒険に役立つアイテムが

旅の途中で薬が切れたときにひとっ飛びで町に戻りたい、初めてきた町の情報を知りたい。こんなぜいたくな願いをかなえてくれるのが下の表のアイテムたちだ。薬に比べると、若干(じゃっかん)値段が張るのでたくさん買い置きできないけど、闘技場でお金儲けでもしたときに買いこむようにしよう。ワープアイテムのホーキン貝なんかはたくさん持っているに越したことはない。保険だと思って買っておこう。それから、カルハニムスの鍵もある。鍵のかかっている宝箱を開けるのに使えるのだ。

	名前	効果
❺	カルハニムスのかぎ	盗賊の神様、カルハニムスの宿る鍵。どんな鍵でも開けてしまうが、魔法のかかったものはダメ。1回の使用でその効力を失うのだ
❻	フェムリューの笛	ピンチに陥ったときにこの笛を吹くと、狂戦士フェムリューを呼び出して武器に宿らせることができる。たった1回の攻撃のチャンスを逃すな!!
❼	オリハルコンの指輪	大地の気を集めることができ、装備することによって体力の回復ができる。同一マップ内でのみ有効なのがちょっと残念なのだ
❽	ホーキン貝	急いで町に戻りたい、そんな時にこの貝を使えば行ったことのある町ならどこへでも一瞬のうちに移動できる。実際にこれあったらいいなあ
❾	スイレンの鈴	鈴を鳴らすことによって今の自分のいる場所の確認、宝箱の数、出口の有無、モンスターの気配などがわかる。未踏の場所にきた場合に使うべし
❿	ウイル・ポーの砂時計	夜にある場所に忍びこみたいけど今はまっぴるま。早く夜になんないかな〜というせっかちさんのための昼夜反転のアイテムなのです

どこで何が買えるのか？

さて、アイテムの使い方や役割がわかったらあとはどこに何が売っているのかを知ればこのルーンワースの世界の通になれることうけあいだ。同じ町に2つ同業のお店があったりするから注意しよう。町の行き来にはホーキン貝が便利だぞ。

町の名前	売っているもの
セルトレ	❶❷❸❽❾
サイア1	❶(＋0〜＋4)
サイア2	❷❸❹❺❾❿
ミランタ	❶(＋1、＋2)❷❸
ウェルトリア	❶(＋0、＋2、＋4)
ラマスカエル	❶(＋1〜＋3)❽❾
テネーベ1	❶(＋0〜＋4)❷❸❹❺❽❾❿
テネーベ2	宝石
ガルシア1	❶(＋2〜＋4)❸❺❾
リファニア	❶(＋0、＋2、＋4)❷❸❹
コントラバル	❶(＋0〜＋4)❷

ストーリーの展開ぐらい自分で決めなさいっ!!

情報集めは大切じゃけん

RPGの攻略には何といっても情報集めは欠かせない。ルーンワースの場合は、普通のRPGと同じく町の中で情報を得ることになる。ただ、昼間はそれでいいが夜は寝るだけってのはちょっと時間がもったいない。

そこで、トレンディに36時間(この世界の1日は36時間)戦いたい人間としては夜は酒場にくりだし、イキに1杯のカクテルでも飲んでいればどこからともなく重要な情報が入ってくる……かなあ。暴飲には注意。

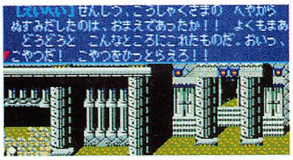
酒場に行けば重要な情報の入る確率が高い。からぶりすることがあるかもしれないけれど、せっせと通うしかないのだ

運命のわかれ道……てほど重要じゃないけど

ルーンワースの世界を生きていくにはいろんな道がある。とにかくぶらぶらと生きるのもよし、生きがいを見つけて波瀾万丈な生き方を選ぶもよし、それはプレイヤーの判断で決められる。どこに行ってもいいし(最初は行けないところもある)、自由にこの世界を楽しんでほしい。自分で物語を作っていくのがこのゲームの醍醐味なのだ。

頼みを引き受けるか断るか、それは自分の判断次第。性格が現れるところだ

南のほうに行ってみるとしよう



でっかい建物が多いのはなぜだろう？

ザノバ砦なんて田舎で育った主人公には、このルーンワースの世界の広さは皆目見当もつかない。盗賊の彼は風の向くまま気の向くまま、南へと進路をとった。腹のへってきた彼は食通のいるというガルシアノの町へとやってきた。町のど真中にでっかいスサノバ公爵の屋敷が立っている。町に着いた頃にはすっかりあたりは暗くなっていて、酒場しか開いていない。渋々酒場に入った彼のとなりのテーブルで、太ったオヤジが酒を飲んでいる。なんだこいつ?

町の中央にスサノバという公爵が住んでいるらしいが、屋敷の中にはいれてもらえないのだ

スサノバ公爵の屋敷に入ったら、変な短剣のおかげでとっ捕まってしまった。で、出てきた公爵というのが実は昨日の晩のあのオヤジ!!

何じゃこのオヤジは？ そこらへんの食い道楽にしちゃ気前がよすぎるぜい

闘技場でお金をもうける

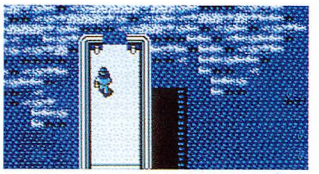
モンスターと戦ってもお金が増えないこの世界では闘技場で金儲けするしかないのだ。うまく戦うこつは、後ろから戦って決して無理をしないこと(なんて卑怯なんだ)。新しい町に行ったら必ず立ち寄るようにしよう。

大儲けのチャーンス!! 素手で腕まくりしてモヒカン男に突撃だ。倒した人数分金がもらえるよん。うひひ、やめられまへんなー

さらにその先には

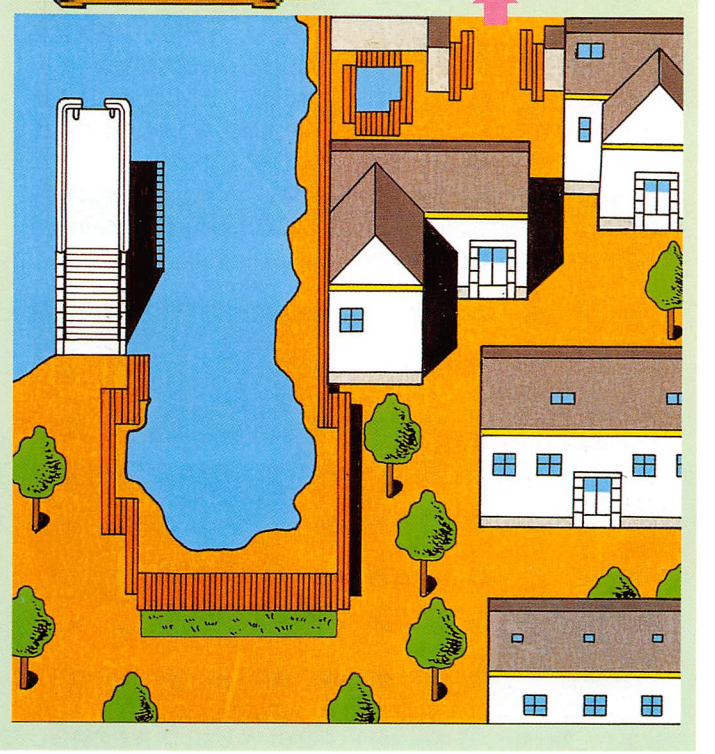
ガルシアノの町の先にはエリースレムがある。この町のユフォーン湖はその美しい景観と伝説で有名な場所。

小耳にはさんだ情報によると、ここにはどうやら妖精の町があるらしい。どうも湖のあたりが怪しい。この町にはよろず屋さんがないから、ガルシアノで買物してから町の中を探ってみるべし。きっと何かが起こるはず。



夜のユフォーン湖には美しい女の人の声が聞こえるといわれている。その正体は？

小さな町エリースレム。町の自慢はユフォーン湖のきれいな景観だ。いいなあ



きれいな女の人だ!!

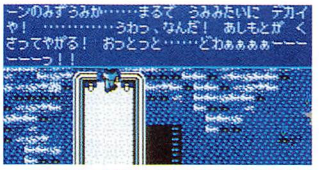
夜になると湖から女の人の歌が聞こえるという話を耳にした主人公は早速夜を待って(つくづく夜行性だなあ)湖に行ってみた。すると、きれいな女の人が。彼女は主人公の先祖が愛した女性なのだ。そして、主人公の旅に協力を申し出てくれた。どうしよう？

伝説の美女エリース。その昔、2人の王の愛を同時に受けて、悩んだすえ湖に身を投げた悲劇のヒロインだったのだ

ここはどこだ？

妖精の町の話を聞いて好奇心を動かされた主人公。いろいろ聞きこんでいるうちにまたまた湖が怪しいことを突き止めた。ボーっと湖を眺めていた彼は足を滑らせて湖に落ちてしまう。落ちた先は龍宮城？　きれいな水晶のようなものでできた建物のたくさんある町に来たみたいだ。早速すいれんの鈴を使って調べてみるとここが妖精の町だという。でも出口はない。どうなってんの？　一見お店みたいな建物の中に入るとアイテムが入っていた。ヤリー!!

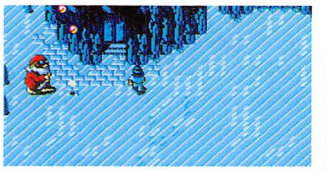
ひととおりアイテムを取ったら、真中へんの大きな扉のある2つの建物が目に入ったので中に入ってみる。すると、BGMが緊迫した感じに変わった。デカキャラだ。こいつを倒さないとこの町から出られないらしい。両手から5方向に光る弾を発射するが、その前に手元で充電しなくてはならないらしい。どうやらその充電時間がやつの弱点のようだ。



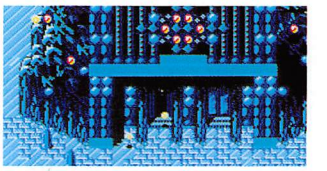
あやまって足を滑らせて湖に落ちてしまった。でもなにかあるぞ

デカキャラだ!!　充電時間のあいだに攻撃しないとすぐにやられちゃうぞ

水晶質のようなものでできいるここが妖精の町なのだ。でも妖精はどこに？？？



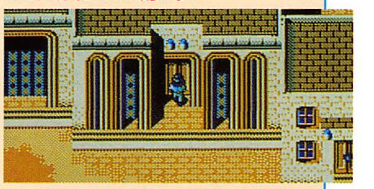
宝箱にしちゃかなり大きな感じもするが1つ1つ中に入ってアイテム拾いだ



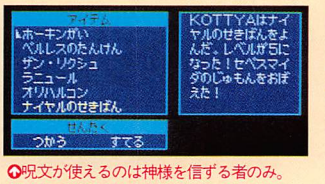
でっかい宝箱、と思いきや実はデカキャラの巣だ……ったりして

ちゃんとおいのりしておこう

ルーンワースの世界ではなんらかの宗教に入って魔術を覚えることができる。主人公の場合は正統宗教の神界魔術と八聖宮魔術を使うことができるのだが、これはナイヤルの石板を読むことでマスターできる。でも、それぞれの町にある教会にいって祈りを捧げることを怠ると、破門されてしまうのだ。破門されると、もう一回宗教に入りなおさなければならないし、破門期間中はせっかく覚えた呪文が使えないからやっかいだ。特に敵国であるバハマーン神国に行っている間に破門されやすいのでなるべくホーキン貝で帰ってくるように。



町に行くごとにお祈りするようにしておけば、破門される心配はない

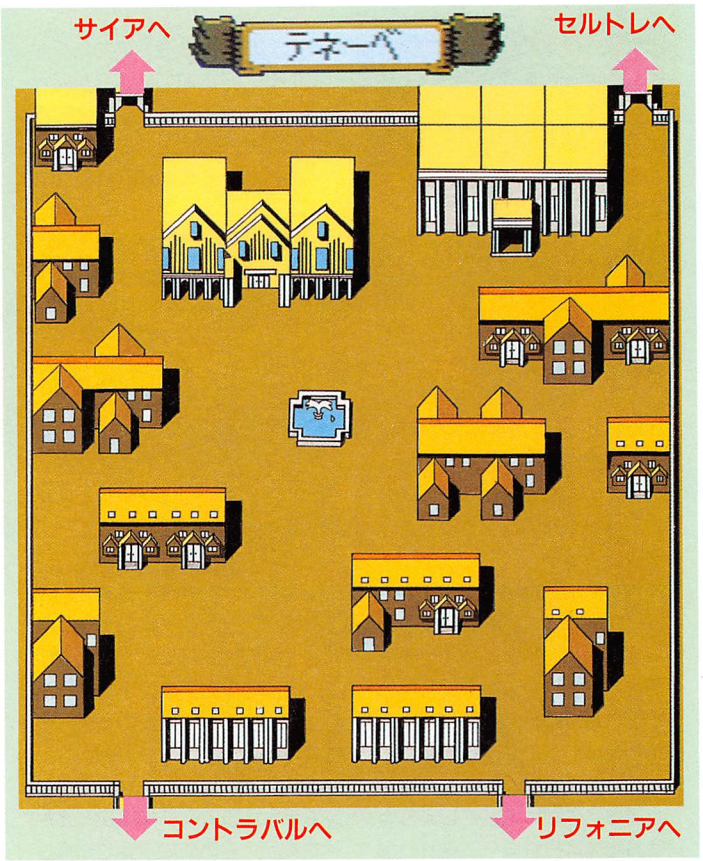


呪文が使えるのは神様を信ずる者のみ。どっかの新興宗教みたい

おつぎはちょいと北へでも行ってみませう

今度は北のほうにも行ってみた。エリースレムからガルシアノ、セルトレと戻ってきてテネーベの町にたどりついた。まずは教会でお祈りをして(修行してマジックポイントも増やしておこう)、町の中をうろついてみよう。人の数が多いから大変だ。片っぱしから話を聞きまくるしかない//　こんなときに1度話した人は、その次から会話をパスできるこのゲームのシステムはうれしいね。

この町からは、サイア、セルトレ、コントラバル、リフォニアに行けるはずなのだが、いざ門をくぐるとコントラバルとリフォニアへは通行証がいるらしいのだ。そんなもんどこにも売ってないぞ//　どうしたらいいのかな?　ま、通してくれないなら無理には行かないけどね。ほかにもいろんなことが起こりそうな町だなあ。わくわく。

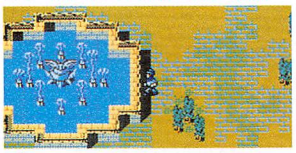


2つの顔を持つ町?!

よっぱらって外に出てフラフラしてたら、夜の町はあぶないという話。そういえば昼間にもこの町にはもう一つの顔があるっていっていたなあ。いったい何があるのか?

噴水のそばには近寄らないほうがいいといわれたが、近寄らないでといわれれば近寄りたくなるのが人情ってもん。行ってしまいましょう。ふん水のまわりをうろついていたら、穴が開いて落っこちた//

この噴水に何か仕掛けでもあるのかしらん?　何のへんてつもないみたいだけど



落っこちてしまった!!

夜の町をうろついちゃいけないってこのことだったのかなあ?　落っこっちゃった

モンスターだっ!!

落ちた先は何だ、テネーベの町じゃん。でも、なんかあたりが薄暗い。どうなってるんだ?

建物が壊れていて、人っこひとりいやしない。神殿の跡らしき建物に入ってみると、なにやら不気味な気配が。デカキャラだ//　テネーベの町で人がいなくなっていたのはキサマの仕業だなっ//　こいつはでっかい図体してる割に動きが素早い、なかなかの強敵だ。そして、正面にいると火炎放射、横に逃げると槍を4方向に発射してくるのがやっかいだ。

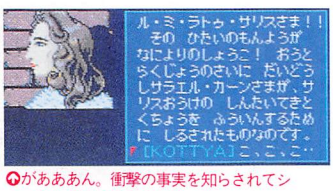
ブサイクな格好のデカキャラだぜ。でも攻撃はかなりキビチイ

謎の女・エマリアさん

町で情報集めをしていると、向こうから近寄ってくる人がいる。女の人だあ。いろいろ話しているうちに、彼女は主人公の持っている短剣にこころあたりがあるらしいことがわかった。これは師匠ペルレスが死の前に渡してくれた大事な宝だ。え?

あなたは師匠の奥さんだったの。もうしわけない……。

主人公の魔法の師匠、ペルレスの奥さん。主人公の出生の秘密を話してくれる



がああああん。衝撃の事実を知らされてショックを受ける主人公であった

盗賊に襲われた!!

町から移動するときにまれに盗賊に襲われるときがある。ふざけんな!!

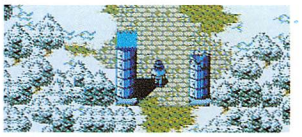
町から移動するときに気を付けたいのは、頻繁に現れる盗賊の集団だ。山賊の頭の息子を襲うなんて身のほど知らずの盗賊たちだが、なめてかかるとゲームオーバーになってしまうから注意。町でしっかりザン・リクシュなど買いこんで不意討ちに備えよう。基本的に襲われると逃げられない(ひどい!!)ので、効率良く1人ずつ片付けよう。最初のうちはほとんど勝つ見こみがないので、宿屋でのセーブはかかせないのだ。苦しいだろうが、ガマンガマンの世界なのだ。ぐっすん。

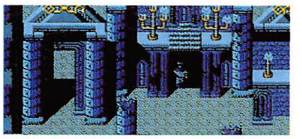
山にも登ってしまうぞ

テネーベからサイアの町を過ぎてミランタへいくともうウエーデル山は目の前だ。この山には初代のサリスとサイアの王子を育てたといわれているディトゥールという竜が住んでいる。

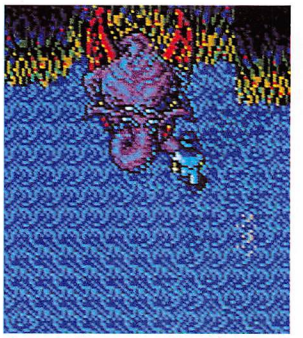
彼はその年の功もあって、かなりの事情通らしい。ザノバ砦のコリノじいさんでも知らないようなことをくわしく話してくれるぞ。しかし、なかなか人間と話をしたがらないのには困りものだ。彼の出した3問の問題にすべて答えることができないときちんと話をしてくれないからね。

もうかなり高い山の中だから神殿が雲にかくれてしまっている



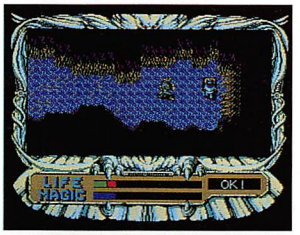


古い神殿らしい。あちこちがボロボロになっている。ほんとになんかいるの？

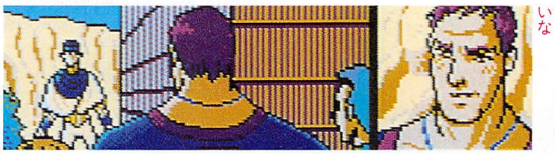


こいつがディトゥールだ。かなり大型の竜だがおとなしい性格のようだ。彼の質問に答えなければ話は聞けないぞ

またまたダンジョンだ。宝箱をのがさずとっておこう。モンスターには気をつけて



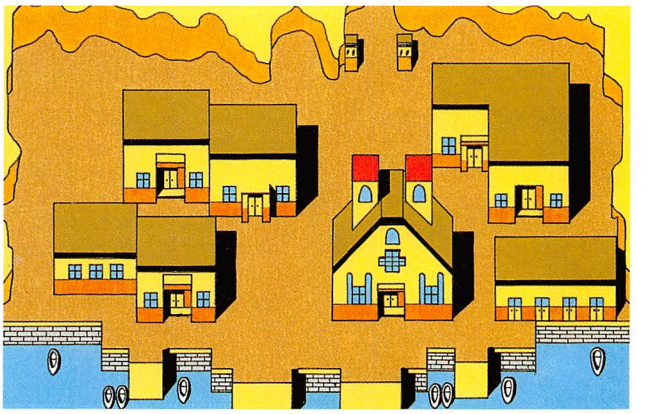
海賊のすむ港町



ウェルトリアから帰ろうとすると海賊どもが襲ってくる。いっちょもんだろかいな

サイアから北に行くとウェルトリアの町につく。この町はミランタとならぶ港町なのだが、海賊に襲われ、その支配権を奪われているのだ。そういえばよろずやの親父が何か変だったし、きなくさいやつがうろうろしているな。さっさと帰ろうっ……といきなり囲まれてしまった。いっちょ暴れてやるか!!

なんにしても、ひとがひとを支配するというのはよくない。ルーマニアがうまくやったように、アルバニアにもね。



いよいよ敵さんの本陣に乗りこむぞ!!

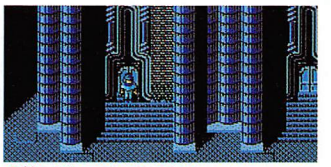
悲しみにくれ、落ちこんでいるカナン王。リファニアを目指せ

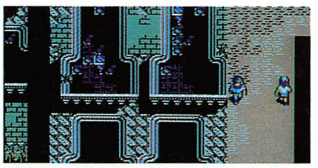
さて、サイアの町に戻ると、町中が大騒ぎ。お姫さまのミリムが成人式を目前にしてあの仮面の首領、レシェル・カロスにさらわれたらしいのだ。くっそー、あいつめ、何故関係ないミリムまで狙うんだ？　王宮までたどり着くと、王は落ちこんでいた。とにかく助けに行こう!!

敵に連れ去られたミリムはリファニアにいるらしい。しかし通行証がないのでテネーベからはリファニアには行けない。どうしよう。あ、彼女に頼もう!!

少ない山賊の脳みそで考えた彼はエリースレムからリファニアに渡ることができた。でも、ほかにもまだリファニアに行く手立てはある。ウェルトリアの海賊マノイに頼むのだ。コントラバルからリファニアに入った主人公はこの町に何か懐かしさを感じずにはいられなかった。こここそ、主人公の生まれ故郷サリス王国のなれのはてなのだ。そしてその繁栄の象徴であった、サリス城は今や廃墟になってしまっていた……はずだが、ここに人が連れこまれているという。人目をしのんで潜入した彼の目には、祭壇に横たわっているミリムと例の暗殺魔術団の連中が……。高笑いで余裕シャクシャクのやつらに猛然と飛びかかる主人公!!　ついに今まで見られなかった仮面の下の素顔が。

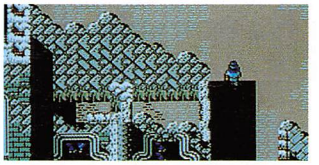
敵の本拠、コントラバルだ。この奥に親玉がいると思うと……





ぼろぼろの廃墟と化している町並みが先の戦争の悲惨さを物語っているようだ

ここが主人公の生まれ故郷なのか？　それにしても悲しい町並みだ



あ、あいつらは……。親父を殺した憎い敵のヴィーフォの連中だ

祭壇に横たわるミリム。金色の仮面の男によって魔法にかかっているらしい

これが、ヴィーフォの首領、レシェル・カロスの素顔。あと一歩で逃げられる

情報おもちゃ番

ファンF

ファンF

ボックスB

MSXって考えてみれば全世界にあるんだよね。韓国用のもアラビア用のも。地球サイズのパソコンなんだぜ！

MUSIC

レギュラー記事なのにトップは居ごこちが悪いと思うこの頃の 最新GM情報

※このGMのコーナーの価格表示はすべて税込です。

2/21 G.S.M.1500シリーズ 12

①アームドF&クレイジークライマー2／ニチブツ＝ファン待望のニチブツサウンドが再び登場。今回は、ロングセラーのシューティングゲーム『アームドF』と、ビル登りゲームといえば知らない人はいない『クレイジークライマー2』の2アイテム。人気アーケードゲームのカップリングでおくる。

アームドFは、サンプリングドラムを駆使したプログレ風のサウンド。クレイジー〜は、ラウンドクリアのラップミュージックなどのほか、ゲームで使用されなかった未使用曲やウリモノの音声合成などという内容。

②ヘラクレスの栄光II〜タイタンの滅亡〜／データイースト＝昨年12月に発売され、売り上げランキングにも上位に顔を出している人気ファミコンRPGのアルバム化。1枚まるごとアレンジバージョンだ。アレンジはデータイースト・サウンドチーム自ら手がけ、コンピュータでオーケストラサウンドを作り出している。

※CDのみ、各1500円。 （ポニー）

2/21 DARIUSII

専用大型筐体、3画面ワイドスクリーンなどで超人気の横スクロールシューティングのビデオ化。さまざまな魚介類タイプの敵キャラ、1画面分はありそうなボスキャラなど、グラフィックの完成度が高いこのゲームのビデオ化はまさにこたえられない。ゲームでは強力戦闘機シルバーホークを駆って太陽から水星→金星→月→地球→火星→木星へと戦いを繰り広げるのだが、ルートが枝分かれ式のためビデオでの全ステージ収録はチョットムリ。45分でどこまで楽しませてくれるか期待しよう。また、タイトー・サウンドチームZUNTATAのレコーディングシーンを映像特典として収録。

※45分カラーステレオHi-Fi、VHSのみ4944円。 （ポニー）

2/21 GRADIUSIII〜伝説から神話へ〜

昨年末ゲームセンターに姿を現し、早くも話題沸騰の横スクロール・アーケード『GRADIUSIII』が、これまた早くもGMアルバムで登場。

まず、オリジナルサウンドをゲームの流れを再現しながら全曲収録。

さらに、コナミ・レーベルといえば忘れてはならない存在、コナミ・サウンドチーム矩形波倶楽部のアレンジ曲もバッチリ3曲収録。

そしてなんと、開発チームの開発秘話ドラマ「真夏の夜明けに正月を見た」という、何だかよくわからないものまで収録してある。さらにさらに、効果音も「サウンド・アラカルト」と題して特集している。まさに盛りだくさん。

初回プレスのみ、特典として金ロゴ入り特製ケースに入っているぞ。

※CD3000円、テープ2500円。

（キング）

2/21 FALCOM Special BOX '89 〜セパレーション〜

一昨年の12月、8cmCDミニアルバム6枚組で話題をさらった「ファルコム・スペシャルBOX」が、ファンの熱〜い要望に応えて1枚ごとに分けて発売される。ファンの心に今なお残る名作ファルコムゲームの数々を、その道のエキスパートが各方面にフルアレンジ。GMシーンに残る絶品だ。

①FUSION＝マンハッタン・ジャズ・クインテットのリーダーとして世界的に名をはせる、デビット・マシューズをプロデューサーに迎え、GM初のニューヨーク録音を行なった作品。

②SYMPHONY＝テレビドラマや映画など手広く作曲・編曲を手がけ大活躍をつづける音楽家、羽田健太郎氏のアレンジが光るフル・オーケストラバージョン。

③VOCAL＝いまや超売れっ子、バラエティ・アイドル3人娘の1人、森口博子が、その抜群の歌唱力でソーサリアンの世界を歌い上げた1枚。歌はすべて英語バージョン。

④PLUS MIX＝GMファンにはおなじみ、日本の誇るキーボーディスト難波弘之氏が、オリジナル音に新しい音を加えて作り上げたプラス・ミックス・アレンジ。

⑤DISCO＝幅広い音楽活動を繰り広げるフリーミュージシャン、作山功二氏が1枚まるごとノンストップのディスコアレンジをメイク・アップ。

⑥SURROUND THEATER from YS＝最新の音響システムを駆使し、きわめて立体的に『イース』の世界を音で表現。※8cmCDミニアルバム、各1200円。 （キング）

アンケートハガキより

●今月の主婦その①／パソコンに夢中の息子。いったいこのなにがいいのかと不思議に思っていた私ですが、いっしょにやろうとしつこいので「1回だけ」といったのが、いまじゃ息子より夢中になりはじめて、主人も息子も妹もア然としているよう。でもおもしろい！　息子が夢中になるパソコン。いまわかったようです！（北海道・矢後学の母）⇨名前がないのが残念ですがグレードの高いすばらしいお手紙です。学くんはこのおかあさんの子でよかったね。（パ）

2/7 ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.2

初作品『ワルキューレの伝説』がオリコン43位に輝いた、新レーベル「ナムコゲーム　サウンド　エクスプレス」、お待たせの第2弾。今回は、昨年11月におめみえした、超強力な爽快3Dシューティング『バーニングフォース』を引っ下げての登場だ。

少し軽めの音だが録音状態はかなりよく、何よりも雑踏にかき消されていた音をクリアに楽しめるのがウレシイ。曲自体は、サンプリング・ドラムが終始ズチャズチャとビートが単調なのが気になった。メロディは極めて控え目というか抑え目で、やはりテンポを最優先しているという感じ。ノリを楽しみたいという人にはおススメだが、メロディを楽しみたい人には向かないと思う。最後にSEコレクションが追加

収録されているが、従来のものとは違い、一定のサウンドの上にSEをかぶせて録音するという、非常によい着眼で聴きやすく仕上げられていた。

※ピクチャーCD、1500円。テープ1300円。（ビクター）

※サイトロン特別情報＝●2月21日から3月21日の期間、全国のレコード店など113店舗でサイトロンレーベルフェアが開催される。開催店では、サイトロン作品がすべて揃っているほか、作品を買うとオリジナルカンペンケースをもれなくプレゼント。開催店をお知りになりたい方は、☎03-221-3151のサイトロン・レーベルまで。●FM東京の運営する音楽ネットFM-Pネット（アクセスポイント全国130か所）に、サイトロンレーベルの「ゲームミュージック　ファクトリー」がスタート。将来的にはGMのデータ提供も始まる予定。今なら設立記念として入会金2000円。入会案内書希望の方は、62円切手を貼った返信用封筒（自分の住所・名前を表に書いて）同封の上、封書で下記の宛先まで。

〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
㈱ポニーキャニオン・映像制作事業部
サイトロン「FM-Pネット」MF係

※ポニーキャニオン新譜情報＝〈3月21日〉……●GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989⇨ソフトハウスの枠を越え、昨年出た大作ゲーム10タイトルを一挙収録。●GAME BOY MUSIC⇨『テトリス』など4タイトルの話題のゲームボーイの音楽を、全14曲アレンジでおくる。●マージャンギャルズグラフィティVOL．4⇨今回はニチブツ作品特集。話題のRPG麻雀『トリプルウォーズ』を含む、全5タイトル収録。

※キングレコード新譜情報＝〈3月21日〉……●（仮）ファミコン『悪魔城ドラキュラ』⇨フルCDにオリジナル完全収録＋アレンジ数曲追加収録。●（仮）ワンダラーズ・フロム・イース⇨X68000のオリジナル完全収録に加え、ファルコムサウンドチームJDKのアレンジ4曲収録。●グラディウス楽譜集⇨グラディウス全作品のオリジナルサウンドの楽譜。CDケースと同じ大きさでCDと同じ棚に並ぶ。レコード店でのみ販売。／〈4月5日〉……●（仮）スペース・マンボウ⇨MSX2版オリジナルサウンドを12cmCDミニアルバムに完全収録。●コナミ・ファミコンメモリアルベストVOL．2⇨12cmフルCDに『ツインビー3』などをオリジナルサウンドで収録。●（仮）ドラゴンスレイヤーⅣ⇨PC88版のオリジナルサウンド・ディスクと米光亮氏の全曲アレンジ・ディスク（PC88MCに対応。アレンジ曲でゲームプレイが可能）の2枚組。

※アポロン新譜情報⇨〈3月中旬〉……●交響組曲・ドラゴンクエストⅣ⇨NHK交響楽団によるオーケストラ・アレンジバージョンとオリジナルバージョンを収録。CD・テープ・LPそれぞれ2枚（本）組で、3500円。／〈4月5日〉……●（仮）シュヴァルツシルトⅠ&Ⅱ⇨MSXにも移植された、SFシミュレーションのアルバム化。詳細未定。CD・テープとも2600円。●（仮）ウィザードリィⅢ⇨羽田健太郎氏の手がけるアレンジがメインのアルバム。オリジナルも完全収録。詳細未定。CD・テープとも2600円。

※ポリスター新譜情報＝〈3月25日〉……●『スーパーリアル麻雀』オリジナルビデオアニメ「はじめまして♡」⇨超人気、脱ぎ麻雀のビデオアニメ化。

※おわび＝今回は取り留めもない情報でごめんなさい。今回扱った新情報は、来月くわしくお伝えします。（た）

新製品

TH-14G2

MSXはほかのパソコンと違ってビデオ出力があるので、家庭用のふつうのテレビにつなげて使える。そこがいいところだ。でも、ビデオ画面というのは細かい文字を読もうとするとき、ちょっときついときがある。ファンダムのプログラムなんか、けっこう読みにくいと思う。リストを打ちこんで、正しいかどうか確かめるとき、RGBのモニターがほしいとひしひしと感じているのではないだろうか。

とまえおきが長くなったが、この2月にパナソニックから新しいRGBのモニター（TH-14G2）が発売になる。このモニターは、ほかのパソコン用のものと違って、そのままでも家庭用テレビとして使える。ようするにチャンネルがついている。だからリモコンだってある。もちろんビデオ用の端子もある。なんて強力なのだ。RGBは21ピンマルチ入力端子。つまりMSXをはじめキャプテンにもつながるタイプ。14型のみで、色はWSXと同じ黒、価格は6万円。問い合わせ☎0726-22-8181松下電気テレビ事業部。

新製品

ハンディスキャナーMSX2

MSXのまじめな部分をしっかりサポートしているハル研究所から、ハンディスキャナーが発売になった。一見マウスのように見えるけど、3.5インチのディスクとほぼ同じ大きさの画像読取機。裏側にはローラーがついていて、写真やイラストの上をころがすと、その絵がMSXにデータとして取りこまれる。付属のソフトを使って細かい修正をくわえたり、色を変えて楽しむこともできる。さらにいちばんおもしろいのは、ハル研究所からすでに発売になっている『HALNOTE』とあわせて使えること。これで写真入りの年賀状や案内状がかんたんに作ることができる。スクリーンモードは5～8に対応。おもな機能は上下左右や白黒などの反転、印刷、拡大、縮小、BASICファイルの保存や読みこみなどいろいろ。価格は24,800円。問い合わせ☎03-252-5561ハル研究所。

BOOK

電脳学園Extra（エキストラ）

2月号で紹介した『電脳学園シナリオⅠ』を制作したゼネラル・プロダクツが、ゲームのなかに出てくるクイズを再編集&強化して1冊の本にまとめてしまった。構成はゲームと同じで、魅力的な女性の特別講師の授業を受けるかたちで読み進んでいくというもの。本には全部で155問の問題が入っている。テーマはもちろん、アニメや特撮もの。3つある答えから正しいものを選んでいく方式だ。ちなみに第35問を紹介すると、『「宇宙戦艦ヤマト」において（固まって向こうの戦車に乗れ）という意味のガミラス語はどんな発音だったか？』。最後のほうの第152問にいたっては『「マクロス」のメインメカ・バルキリーに、GBPウェポンシステムを装備した武装／防御強化型のタイプ名は？』という、TV放映中に1回しか登場しなかったメカの問題が登場。

オタクにみがきをかけるためのオタクのためのオタクの本、というノリなのだ。答えにうんちくが添えられているものただのクイズ本ではないところ。発売は勁文社、価格は890円（税込）。

メロ。ハガキ子ども相談室

福岡市の高瀬豊くん・15歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●1989年の7月～1990年の1月号のMSX・FANがちょっと買えなくて、今ほしくてたまりません。もし購入できるならどうすればいいですか？⇩はっきり申しあげて、まず購入することはムリです。悲しいことに雑誌はたった1か月の命です。つぎの本が出てしまったらもう命がなくなるのです。したがって徳間書店には在庫は1冊もありません。ごめんなさい。ついでで申しわけありませんが、『十字軍のVoi-I』はおかげさまですべてなくなりました。これも在庫がないので、たまたま誰も買わずに置いたままの本屋さんを捜すしか入手方法はありません。

アンケートハガキより

●今月の主婦その②／息子に借りてやっているのですが、私にも倉庫番が解けるでしょうか。ファミコンでギャラクシアンも2面までしか行けません。私も天才になりたいです。（茨城・大津志津子）⇨学くんの母には『理解こそが家庭円満の秘訣（ひけつ）』と泣かされたが、この場合は家庭をも忘れて一心不乱にやればギャラクシアン3面後半くらいまでは行けるでしょう。それは冗談ですが、借りてはダメです。息子から買い取るべきです。（バ）

プレゼント係より

『ガンシップ』を除く、9月号発表までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」の発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記の上何月号発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。発送が遅れていること、深くおわびいたします。2月中には12月号発表分までの発送をすべて終わらせる予定ですので、もうすこし待っていてください。本当にごめんなさい。

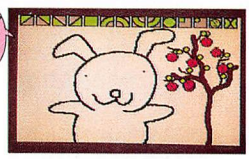
新製品

マイ ファースト ソニー My first Sony

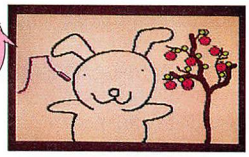
発売は昨年の10月とずいぶんまえなのだが、遊んでみるとものすごく楽しかったので、特別に紹介することにした。この「my first Sony」は、本来は「対象年令5才以上」のこどもむけのおもちゃ、というか電気製品(?)のシリーズなのだ。ラジオやカセットレコーダーを始め、トランシーバーやサウンドパッドなどのいろんなものがあって、なにをとってもこどもごころを刺激するアイデアがキラリと光っている。

なかでも、下に紹介している「グラフィックコンピューター」がなかなか楽しい。単1の電池を4本入れて、テレビのビデオ入力のほうにつなぐだけでOK。あとは付属のペン(押しつけるだけでどんなもの、たとえば指でもいいのだけど、こどもにいちいち理屈をいってもしょうがないので、とりあえず無難な専用のペンがある)でボード表面に書いていくと、画面に書いたとおりのものが書ける。線の太さはふつうのと太いものの2種類、あとはペイントにけしゴム、たったいま書いたものをキャンセルできる機能がある。アイデアがおもしろいのはスタンプと称するパターンが最初から14種類入っていること。三角や四角、丸や顔のマークがあって、それを組み合わせると積み木を使って作った作品のように仕上がる。さらに、うれしくなるのはボードにペンを押しつけるたびに、ピ〜プ〜ポ〜と音がすること。ボードの右にいくほど高く、上に行くほど大きい音がするようになっている。絵を書かなくても、十分遊べる。

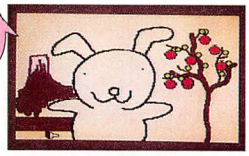
そうやっていろいろ楽しんだあと、できあがった作品を保存するには、ディスクに……というわけにはいかないけど、ビデオに撮っておくことができる。もちろん、絵を書いていく過程の録画も可能だ。この「グラフィックコンピューター」の価格は18,000円。ちなみになかにはMSX同じビデオチップが入っている。問い合わせ☎03-237-5511 ソニー・クリエイティブプロダクツ。



上にならんでいるのがスタンプ14種類



細いほうのペンを使っているところ



ペイントもできるのです。楽しいぞ

これで完成なんですが、どうですか?

絵のところを押すと不思議な音が出る。名前は「サウンドパッド」価格は4,500円

上にならんでいる色が使える色。その下がペンの太さやペイントなどの機能。色と機能を選んだら、ペンを使って絵を書こう。音も出てうれし楽し!

SHOW

MSXフェスティバル コミュニケーションツアー の報告

今回の冬のイベントは年末ぎりぎりまで各地をまわったので、けっこう忙しかった。みんなも年賀状を書いたり、大そうじをさせられたりと忙しかったと思うけど、まえにも増して参加が多く、うれしい悲鳴。名古屋は、会場が酸欠状態かと思われるほど、熱気がすごかった。各会場で行われたRPGに関する質問コーナーは、かなりつっこんだ内容の質問が出て、ソフトハウス側はずいぶん考えさせられていた。なかでも「経験値って何ですか?」「モンスターがお金を持っているのはなぜですか」などの質問はけっこうするどいものがあった。ほんとうにはありえないことをゲームで体験できるとすれば、何が正しくて何が間違っているかなんて結論はでない。会場に行かなかった人はどう思うかな。

さて、無事終了してほっとしているところだが、また春のイベントの用意が始まっている。来月号で詳しく案内する予定だけど、すこし趣向を変えて新しいことに挑戦したい。何が出るかは行ってみてのお楽しみ。というわけで、また会場で会いましょう!

福岡でも「サーク」は人気が高かったのだ

東京はさすがに人が多い。舞台裏からパチ

名古屋が地元のT&E吉川氏のステージ

大阪。右下の背広姿はMSX推進局の人

特報

MSX全世界400万台突破!

ついにMSXが400万台を越えた。単一機種で全世界に散らばったパソコンは我らがMSXしかないのだ。某PC〜だって、達成できない数字だ。そこで、その400万台突破を祝って大々的なキャンペーンがくり広げられることになった。左のマークが、その記念のロゴマーク。よ〜く見るとたくさんのMSXの文字があるのがわかる。キャンペーンはMファンとMマガの共同企画のプログラムと論文のコンテスト(MSX大賞)をはじめ、各メーカーでいっせいに行う予定。詳細は次号でお知らせする。

プレゼント

さあ応募しなさい

そろそろ、恒例の「3周年〜」が近づいている。だから、というわけではないが、今月は以下のようなプレゼントとなった。メーカーの方々に感謝の気持ちをこめて、応募されたし。

●勁文社より
①電脳学園Extra……5名様
●コンパイルより
②アレスタ2のテレカ……5名様
③真・魔王ゴルベリアスのテレカ……4名様

しめ切りは2月28日必着。発表は4月7日発売の5月号の欄外で。応募方法は欄外の掲示板を参照のこと。

●「さあ応募しなさい」応募要領!!官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー一つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB:さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り(妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ)、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈!

FFB 3月号 応募券

アンケートハガキより

●いつどこでだれが/どうしてマンガやアニメは群馬をバカにするんだ。おい東京人! おまえらの飲んでいる水は群馬から運んでいるのを忘れるな。いつか自白剤を流してやる。政治家はたくさん飲みなさい。(群馬・赤軍友の会)⇨おい、意味もよくわからないクセにへんなペンネームでへんなことを書くのはやめなさい。しかし、いったいいつだれが群馬のことをバカにしたんでしょうねえ。だれかしました?(バ)

おはなしこんにちわっ

上井草に向かうバスのうしろを陣取って、ものすごくでかい声でべちゃべちゃしゃべっていたオウムのみなさん、ウォークマンをしていてもとてもうるさかったけど、迷惑を考えろよな。そのときはこわくていえなかったぞ。ちきしょー。小心者のわたしだ。

●大阪のイベントで司会の西嶋さんにバボについてきいたら「へんなやつだよ」といってました。北根編集長は「わたしより若いよ」といいました。

（奈良・奈良の三冠王）

「わたしより若い」はほんとだが、西嶋とはだれだ、知らないぞ。しかしイイ男ならいつでも会うぞ、電話くれ。

■海外ダジャレシリーズ1月の課題＝〈スリランカ民主社会主義共和国の首都・スリジャヤワルダナプラコッテ〉

●あいつはスリじゃな、ワルだな、こらコッテンパンにしちまえ。

（福井・火星人）

●警官「おまえは何者だ」男「スリじゃ」警官「やあワルだな」警官の子供「プラモこうて」

（京都・川嶋淳司）

●スリにあった人「スリじゃ」通行人「やあワルだな」しかし、この先は思いつきません！

（千葉・尾後貫尚）

「スリじゃワルだな」までいっしょなうえにしかもとちゅうでやめてしまうという思考力としまりのまったくない千葉のキミにテレカをさしあげよう。

●MSXフェスティバルで舞台にあがれるのは、いつも来ていていちばんまえにいて、うるさくて自己主張の強い顔のくどいやつだ。（大阪・尾崎隆二）

●むかし高橋名人の妹コンテストでみごと優勝してしまった「はるなゆか」という子はいまどうしているんだろう。

（東京・菅原竜治）

『王貞治物語』、『太陽にほえろサントラ』とならぶくらい高橋名人のレコードを買ってしまった人は多いとみる。

ところでバボという名前もそろそろあきてきたので（こんなに続くとは思わなかったぞ）、バボ様改名係まで、なにかいい名前を送ってくれ。フツーの名字と名前でもよい。

頼むぞ。

暮らしの適当手帖

3月のテーマ：ダジャレをいうのはダジャレ

辞書によると「駄洒落（ダジャレ）」とはつまらないシャレだそうだ。ならば最初からいわなければいいのだが、そこは明日をも知れぬ命、明日犬にかまれて死ぬまえに、いまひとときのつまらないシャレに陶酔しようではないか。そう、ダジャレは地球を救う、かもしれない。

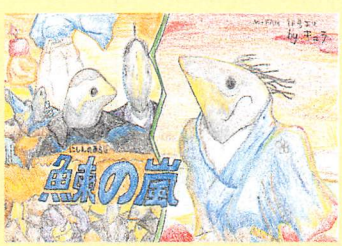
ダジャレといえば玉川スミ。イヤ、東京は京王線のダジャレアナウンス車掌や、最近ではＣＭでもいけしゃあしゃあとやっている。「この快感が、そう快感」「爽快ですねえ、そうかい？」。さあ笑え。醒めた目で笑うのだ。

わたしはむかし、鶴光のオールナイトニッポンの「毒まんじゅうを食う坊さんの話……くうかい……」「血を見た話。背中にアイスクリームが落ちた……ちみた……」などでナゼカ十分に爆笑していたが、近ごろはどうもシンプルなものがいいらしい。このさい読者から送られてきたダジャレの数々をこの場をかりて発表させていただこう。ブワーッといくぞ、なだれのように。

①忍者はぜんぶで何人じゃ？
②アーモンドがない。あーんもうどうしよ
③「たどりついたらいつも雨降り」に似たことばで「落合の妻はいつもでしゃばり」
④ぼくの木刀
⑤わたしのからし
⑥父のパパイヤ
⑦母さんのママローヤル
⑧じいさんがこげた、ジジジジ
⑨ばあさんが機関銃を撃った、ババババ
⑩あにきが怒った、「あに！」
⑪亜熱帯に住む姉
⑫オーバーなおばさん
⑬魚を釣っておどろいた、「ギョッ」
⑭魚がくしゃみした、「フィッシュ」
⑮ヒラメがひらめいた
⑯アヒルはいった、「あ、昼だ」
⑰部屋に入ってうなずいた、「ルーム」
⑱病院がびょぉ〜ん
⑲美容院がびょぉ〜ん
⑳ヘビのめった打ち、ヘビメタ
㉑パラグアイで腹をこわした、腹具合
㉒いまビルマは昼間です
㉓サンパウロでさんま売ろ
㉔ノルウェーの車はのれ〜
㉕パリで皿割った。「パリ」
㉖北京でハシを折った。「ペキン」
㉗ボンが爆発した。「ボン」
㉘ある人がオタワにいた。「おったわ」
㉙ウィーンで機械が動いた。「うぃ〜ん」
㉚アルバニアで人形を買った。シルバニアファミリー
㉛アテネで人に会う。「あってね」
㉜アンタナナリボでリボンが落ちていた。あんたのリボン？
㉝チベットでつまみ食い。「ちびっとね」
㉞修羅場でひと言。「しゅらしゅしゅしゅ」
㉟あのコーヒーは何cc？　ＵＣＣ
㊱白い犬がいた。「尾も白い犬だ」
㊲おもしろい犬がいた。……まちがえた
㊳クロマティが室町時代に行きムロマティ
㊴ゲーリーが変なものを食って下〜痢〜
㊵ガンダムが気まぐれに出現して「機動戦士ランダム」
㊶冷蔵庫の紅茶がこおっちゃった

……喜んでいただけましたでしょうか。ならばけっこう、う〜んけっこう。やはりコーラ1.5リットルボトル貯金のほうがわずかでも地球は救えるらしい。ダジャレよりおフロカーがいいらしい、たぶん。

宮城・高橋真人⇩連作シリーズバージョン2の外伝がきたぞ。左上から下へ向かって見るのだな。バックマンの顔がこうやって見るとなかなか愛らしいではないか。ひとつまちがえると人面犬になってしまうが



大阪・剣之助⇩いっけん笑いとばしたくなる作品だが、4コマ目にたどりつくまでにふと読み返して自分がきらいになってしまう、という壁を超えて送ってきたとは見あげたやつ。これぞダジャレの真髄といえよう

三重・キュラ⇨やっぱりきた。「維新」と「鰊（にしん）」をひっかけたネタは、ダジャレキング・スガワラをはじめ数通あったが、発想自体が単純なだけに生々しいタッチが勝負を決めた

★イラスト・評＝野見山つつじ

アンケートハガキより

●シェゲナカミーナ／ぼくの住んでいる横須賀は米軍基地があるので潜水艦だの戦艦だの入港すると、よく近くの公園で抗議集会をやります。そのたびに機動隊がやってきます。やっぱり核が爆発したら大変ですが、でもドブ板通りをラジカセをガンガン鳴らしながらやってくる外人さんは好きです。（神奈川・栗原敦）⇨キミもそうやって基地で遊んでいた小比類巻かほるや久保田利伸のようにシェゲナベイベーカミーナを連発するニセ日本人になるのだね。（バ）

DRAW文とGMLと愛について

BASICクニック

＃10 DRAW文で愛の告白

チョコレートのおいしい季節、ふだんあまり見かけないDRAW文に注目してみよう。DRAW文のなかにはもうひとつの「言語」が隠されているのだ。

WIN文とLOSE文　もちろん、こんなものはもともとない。念のため。

GML　Graphic Macro Language（グラフィック・マクロ・ランゲージ）の略で、グラフィックマクロ命令とも呼ばれる。ようするにDRAW文のグラフィックデータのこと。33ページのGML一覧表参照。GMLは、おもにアルファベット1文字の「コマンド」とそれに付随する数の組み合わせでできている一種の命令体系、すなわち「言語」で、文字列として扱われる。文字列であるからには、文字列演算を組み合わせて、グラフィックデータをさまざまに加工することができる。この点は、PLAY文のMMLによく似ている（間接指定モードの書式などはまったくおなじ）。

LP　Last access Point（ラスト・アクセス・ポイント）の略。最終参照点とか、たんに参照点とも呼ばれる。おおざっぱにいうと、DRAW文やLINE文などのグラフィック命令でなにかをかくときのペン先の位置のようなもの。たとえば、LINE文で点Aから点Bまで線を引くと、LPは点Bの位置に移動する。このときにDRAW文で座標指定なしに線をかくと、始点はこの点Bになるわけだ。ただし、CIRCLE文を実行したときのLPは、円の中心になっているので注意。PAINT、PSET、PRESET、PUTSPRITEで指定された座標もLPとなる（スプライト自体はグラフィック座標上では1ドット下に表示されるので注意）。また、グラフィック画面上に文字を表示したときも文字量に応じて移動する。

文字列でパターンを描くDRAW文

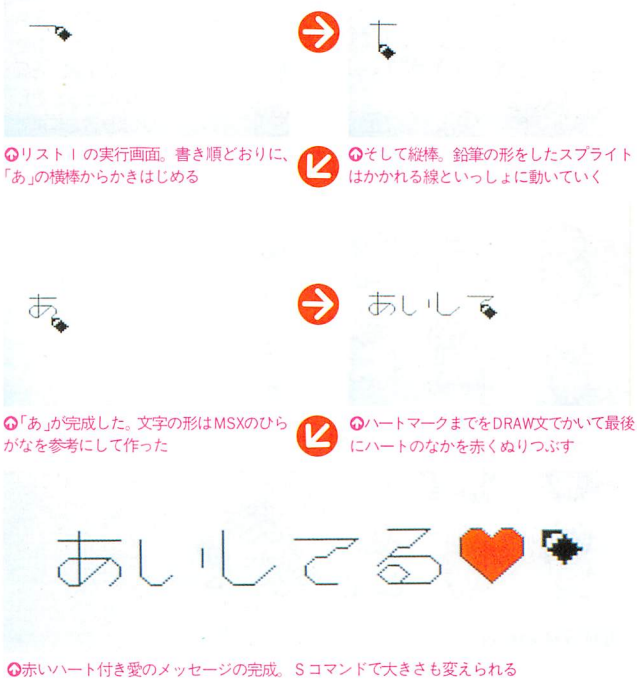
むかし、BASICには、光で輝く線をかくWIN文と、闇に隠された線をかくLOSE文の2種類があった。正反対の2つの文は、たがいに憎みあい、泥沼の戦いをくりひろげていたが、やがて決着のつくときがきた。引き分けたのである。そして、DRAW文が生まれた。

DRAW文は、グラフィックデータを文字列の形であつかう。

文字列といってもただの文字列ではない。GMLと呼ばれる一種の言語なのだ。慣れてくるとこれがけっこうおもしろい。

33ページにGMLに含まれるコマンドの一覧表を掲載してあるので、いまはじめてGMLの存在を知った人はまずそちらから見るといい。

季節がら、「あいしてる♡」というメッセージをDRAW文でかきつつ、DRAW文の使い道について考えてみよう。



リストIの実行画面。書き順どおりに、「あ」の横棒からかきはじめる

そして縦棒。鉛筆の形をしたスプライトはかかれる線といっしょに動いていく

「あ」が完成した。文字の形はMSXのひらがなを参考にして作った

ハートマークまでをDRAW文でかいて最後にハートのなかを赤くぬりつぶす

赤いハート付き愛のメッセージの完成。Sコマンドで大きさも変えられる

バレンタインデーのお返しに

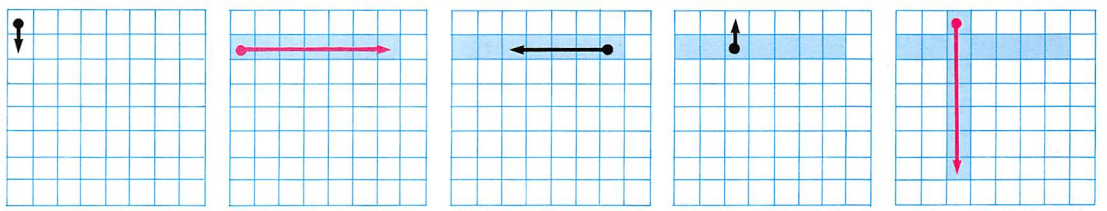
リスト1：愛してるパート1

```
10 COLOR 1,14,14:SCREEN 5,1
20 SPRITE$(0)="みネしセ"+CHR$(127)+">"+CHR$(
28)+CHR$(8)
30 DRAW"S16A0BM20,100C1"
40 FOR I=0 TO 5:READ A$:G=LEN(A$)
50 FOR J=1 TO G STEP 3
60 DRAW MID$(A$,J,3)
70 PUTSPRITE0,STEP(0,0),1:FOR W=0 TO 40:
NEXT
80 NEXT J,I
90 DRAW"BM-5,3":PAINT STEP(0,0),8,1
100 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
110 DATA BD1R6 BL4BU1D6 BE3G3 LHUER4FDGB
R3BU6:'あ
120 DATA BD1D4 FREBE3D2 BR2BU4:'い
130 DATA D5FR2 E2 BR2BU4:'し
140 DATA BD1R6 GLGLGDFR2BR4BU6:'て
150 DATA BR1R4 G2 LG2ER4FD GL4HE RFGBR6B
U6:'る
160 DATA BD3BF3H3 U2ERFERFDDG3BR5BU6:'♥
```

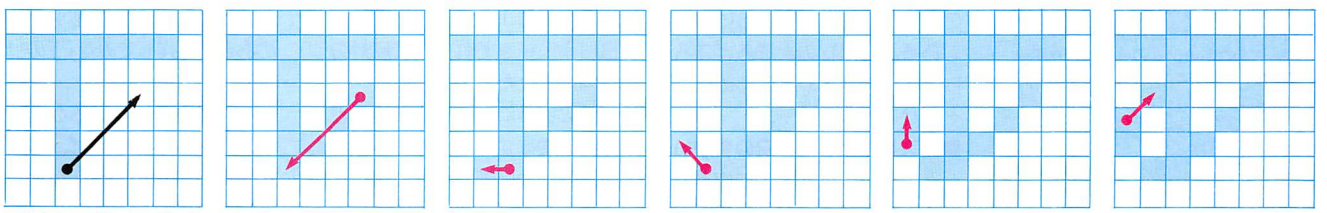
●リスト1は、鉛筆の形をしたスプライトが画面を左から右へシュシュッと動きながら、「あいしてる♡」というメッセージをかくプログラムだ。最後にPAINT文でハートを赤くぬって止まる。スペースキーを押せばまた最初からかきはじめる。●行20は、鉛筆スプライトのパターン定義。●行30は、DRAW文の初期設定。倍率を16(1移動単位あたり4ドット)、回転を0(初期状態)、書きはじめの位置を座標(20,100)、線の色を黒に設定している(各コマンドの意味は33ページ参照)。倍率や回転など、まえに走ったプログラムでの設定が残るのでこうした初期設定は入れたほうが安全。●A$に各文字用のGMLが読みこまれる(1のループ1回ごとにメッセージ1文字ぶん)。GMLの長さを変数Gに入れるのはJのループの回数を決めるため。●行50からのJのループが1文字ごとの描画ルーチン。行60で読みこんだGMLを3文字ずつ次々と引き出して線をかいていく。●行70では、スプライトの相対座標指定を使って、LP(おもに最後に図形をかいたときの終点の座標。GMLの場合は、まえのコマンドによる図形の終点で、次にかく図形の始点の座標でもある。30ページの傍注参照)にスプライトを表示している。●行90はハートの真ん中あたりにLPを移動し、ハートの中を赤くぬりつぶしている。●行110からが各文字用のGML。基本的には下図のように8×8のマスの左上から開始し、字を書き終わると次のブロックの左上に行くようなデータにしてある。

DRAW文が「あ」をかいていく全プロセス

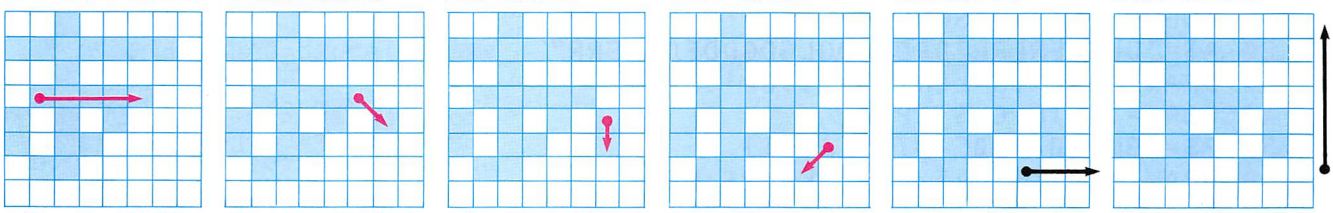
行110の「あ」のGMLがたどる軌跡を図解した。黒矢印ではLPのみが移動し、赤矢印で線がかかれている。最後に矢印が枠からはみ出ているのは次の文字(「い」)の左上にLPを移動させるため。1マスは1移動単位を表す(このプログラムの場合は1移動単位が4ドットになっている)。



①BD1……線をかかずに下へLPを1マス移動する。
②R6……右へ6マス移動した地点まで線をかく。
③BL4……線をかかずに左へLPを4マス移動する。
④BU1……線をかかずに上へLPを1マス移動する。
⑤D6……下へ6マス移動した地点まで線をかく。



⑥BE3……線をかかずに右上へLPを3マス移動する。
⑦G3……左下へ3マス移動した地点まで線をかく。
⑧L……左へ1マス移動した地点まで線をかく。
⑨H……左上へ1マス移動した地点まで線をかく。
⑩U……上へ1マス移動した地点まで線をかく。
⑪E……右上へ1マス移動した地点まで線をかく。



⑫R4……右へ4マス移動した地点まで線をかく。
⑬F……右下へ1マス移動した地点まで線をかく。
⑭D……下へ1マス移動した地点まで線をかく。
⑮G……左下へ1マス移動した地点まで線をかく。
⑯BR3……線をかかずに右へLPを3マス移動する。
⑰BU6……線をかかずに上へLPを6マス移動する。

※この記事に掲載しているプログラムは、すべてMSX2以上の機種用ですが、リスト1、リスト2はSCREEN5をSCREEN2に変更し、行90を削除すればMSX1でも動きます。また、「おまけ」は、SCREEN文の変更だけでMSX1用になります。

GMLの暗記法　GMLコマンドはアルファベット1文字なのではじめは覚えにくいが、それぞれある英単語の頭文字から来ているようだ。以下はすべて推測だが記憶の補助にはなるだろう。

●方向・距離指定の移動コマンド
U＝Up(上)
D＝Down(下)
R＝Right(右)
L＝Left(左)
斜めのコマンドは、右上方向からぐるっと右まわりにEFGHとアルファベット順になっているので、1つ1つはピンとこなくても図をかけばすぐに思い出せる。ところで、なぜ、Eからはじまっているのだろうか。ほんとうはAから始めたかったところだろうが、A～Dはほかのコマンドに使われているためだと思われる。

●座標指定の移動コマンド
M＝Move(移動する)

●修飾コマンド
B＝Blind(盲目の、隠れた)※線をかかないから
N＝Not(否定の副詞)※LPを移動させないから

●特殊コマンド
S＝Scale(規模)
A＝Angle(角度)
C＝Color(色)

倍率　Sコマンドで指定される数値の4分の1がじっさいの倍率(スケールファクタ)になる。この「4分の1」というのがクセモノだ。

Sコマンドで指定される数値をs、移動コマンドで指定される数値をnとすると、移動コマンドによる、じっさいの移動ドット数は、

n×s÷4ドット

になるので、たとえば「S10U3」とした場合、移動ドット数は、

3×10÷4＝7.5ドット

小数点以下は切り捨てられるのでじっさいには7ドットになる。まあ、いいけどね、なんていってはいられないのだ。なぜなら、このために、「S10U3U3」と「S10U6」の2つのGMLの実行結果がくいちがってしまうからだ。前者は7＋7で14ドットしか移動しないのに、後者は15ドット移動するのだから(これは物をバラバラに買うより、まとめて買ったほうが何円か消費税を節約できるのとおなじ理屈)。このため、この記事で使用するプログラムは、このクセモノとの直接対決を避けて、すべてSコマンドでは4の倍数(16)を指定している。しかし、試しにリスト1や2の「S16」を「S10」にして実行してみたところ、「へたくそな字」になってけっこう味わいがあったので、それはそれなりにおもしろい面もあるわけだ。

DRAW文メッセージの2つの道

あたりまえだが、PLAY文で音楽を演奏する場合、なによりも演奏データとなるMMLの組み立てが重要なように、DRAW文でも描画データとなるGMLの組み立てがいちばんのポイントになる。

この記事で使った文字の形は基本的にMSXのふつうの文字パターンをもとにした(ただし、「し」は文字の右側にあいている空白をすこしせばめ、「る」は文字の形をちょっと変えている)。リスト1の行30、リスト2の行40にあるSコマンドを「S16」から「S4」(1移動単位が1ドットになる)に変更して実行してみると、SCREEN1で表示される文字とほぼおなじ形で表示される。

どの文字用のGMLでもはじまりと終わりにBコマンド(線をかかずにLPだけを移動する)を使った部分があるが、これは、どの文字をかく場合もかならず左上からはじまって、最終的に次の文字の左上までLPが移動するようにしたかったためだ。こういう部分を付けておかないと、それぞれの文字を表示する位置がバラバラになってしまう。

また、リスト1、2とも、3文字単位でGMLを取り出すため、かならず3文字単位で意味のあるGMLになるように作ってある。GMLのところどころにスペースが入っているのは、そのせいだ。

■リスト1とリスト2のちがい

ところで、リスト1で使っているデータは、31ページの図に示したような手順をGMLにした単純なものだが、右ページのリスト2ではそのGMLを逆転して使っている。実行する順番も逆だし、動く方向も逆なのだ。

たとえば、リスト2の「あ」のGML(行160)を逆から取り出してみると、BU1、L6、BR4、BD1……となっているが、これはリスト1の「あ」のGML、BD1、R6、BL4、BU1……をそれぞれ正反対の方向に変えたものなのだ。

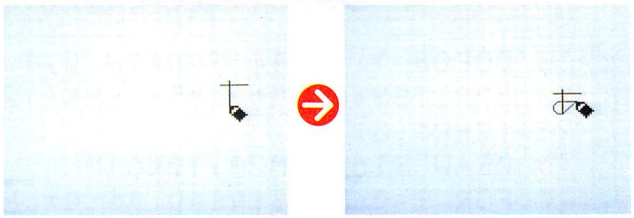
このように、GMLの順序と方向を逆にすると、おなじ形を逆方向にかいていくようになる。

リスト2は、逆方向にかくGMLを、メッセージとは逆の順序で連結しておいて(M$に入る)、それをさらにうしろのほうから取り出して実行している。

うしろから取り出す文字数を少しずつ増やしていくことで、1つの点から少しずつメッセージがわいてくる効果を出しているのだ。

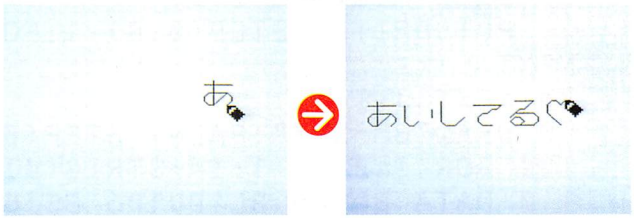
このリスト2的手法を使って、ちょっとしたグラフィックデモのおまけも作ってみた(下のリスト)。

ほかにも、いろいろな文字列演算を組みあわせれば、GMLの可能性はいろいろありそうで、なかなか楽しい。



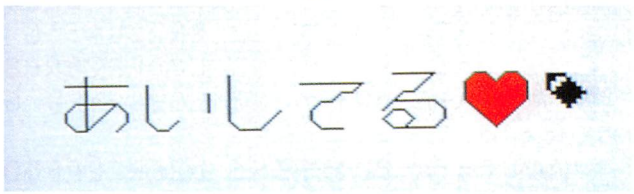
リスト2の実行画面。こんどは動かない鉛筆スプライトの先から文字が出てくる

鉛筆を固定し、そのかわり紙を動かして文字をかく感じ



「あ」の終わりのほうではぐるぐるっと文字全体をまわしながらかいていく

メッセージ全体を動かしながらかいていくので最後のほうではとても重たい感じ



最終的に表示されるパターンはリスト1とおなじ

```
10 COLOR 15,1,1:SCREEN 5
20 A$="UUEUERERRFDFDDGDGLGDGDDFDFRFRR"
30 DRAW"S8A0":S=LEN(A$)+1:E=1:Z=-1
40 FORI= S TO E STEP Z
50 P$="BM100,100"+MID$(A$,I)
60 DRAW "C0XK$;C15XP$;":K$=P$:NEXT
70 SWAP S,E:Z=-Z:A=A+.5+(A>3)*4
80 DRAW"A=A;":GOTO 40
```

おまけ：ちょっと不気味なちぢれっ毛

●ちぢれっ毛のようなパターン(じつはいいかげんに作ったGML)を画面中央の1点から出したり入れたりするデモのプログラム。1回ごとに方向を90度ずつ変えていく。●行20でちぢれっ毛パターンをA$に設定。このA$のうしろから文字を取り出していく。最初は取り出しはじめる場所をA$の外からはじめ(このときは文字が取り出せないのでなにも表示しない)、1文字ぶんずつまえのほうにずらして取り出す文字数を増やしながらパターンをかいていく(ちぢれっ毛が現れていく)。この部分はリスト2の解説も参照してほしい。すべて表示しおわったらこんどは逆の手順でもとにもどっていく(ちぢれっ毛がすいこまれていく)。変数S、E、Zは2つの操作を切り換えるための変数だ。●行70、80に出てくるAは、ちぢれっ毛を1回出し入れするたびに90度回転するための変数。

おしりから愛をこめて

リスト2：愛してるパート2

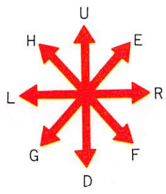
```
5 CLEAR 1000
10 COLOR 1,14,14:SCREEN 5,1
20 SPRITE$(0)="みえしセ"+CHR$(127)+">"+CHR$(
28)+CHR$(8)
30 FOR I=0 TO 5:READ A$:M$=M$+A$:NEXT
40 DRAW"S16A0":G=LEN(M$)-2:X=208:Y=100
50 PUTSPRITE 0,(X,Y),1
60 FOR I=G TO 1 STEP -3
70 P$="BM=X;,=Y;"+MID$(M$,I)
80 DRAW"C0XK$;C1XP$;":K$=P$:NEXT
90 DRAW"BM=X;,=Y;BM-5,3":PAINT STEP(0,0)
,8,1
100 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
110 DATA BD6BL5E3UUHLGHLGD2F3 BH3BU3:'♥
120 DATA BD6BL6EHLGF R4EUH L4GE2RE2 L4 B
L1:'る
130 DATA BD6BL4L2HUEREREL6 BU1:'て
140 DATA BD4BL2G2 L2 HU5:'し
150 DATA BD4BL2U2 BG3GLHU4 BU1:'い
160 DATA BD6BL3EUHL4GDFRE3 BG3U6 BD1BR4L
6 BU1:'あ
```

●鉛筆スプライトを右端に固定しておいて、そこから文字がわき出すように表示していくプログラムだ。かきおわったあとスペースキーでまたはじめからくりかえす。●行5のCLEAR文は、文字列領域を1000バイトに増やすためのもの(通常は200バイト)。このプログラムでは変数M$にメッセージすべてのGMLが入ることになり、そのための演算(行30、行70)のために大きな文字列領域が必要になっている。●行40で設定されている変数Gは、行60からはじまるループの初期値。M$の長さから2を引いた値になっているのは、最初はM$の末尾3文字ぶんのGMLからDRAW文で実行していくことになるからだ。●リスト1ではパターンをかきはじめる最初の座標をDRAW文の初期設定でおこなっていたが、リスト2では、スプライトの表示(行50)がそのかわりになっている。グラフィックのLPは、スプライトが表示されたときも移動するのだ。行40で変数X、Yはその座標値になる。●行70で毎回のDRAW文用GML(変数P$に入る)を作成する。リスト1とちがって、このプログラムでは毎回のLPがおなじ座標でなければ困るので頭に座標指定のGMLを入れている(X、Yの値は行40以来変化しない)。●行80がじっさいにパターンをかいている部分。変数K$は1回まえのパターンで、カラーコード0(透明)で表示することにより、まえにかいたパターンを消しているのだ。このため、少しチラチラする。●行90、100はリスト1と同様。●行110からのデータは、リスト1とは順番と方向が正反対になっている。その理由は左の本文中で説明している。

GML(グラフィックマクロランゲージ)一覧表

移動コマンド(方向・距離指定)

コマンド	書式	コマンドの意味と使用例
U	Un 上にn単位移動	●指定された方向(8方向)へ線をかいていくコマンド。方向は下図参照。それぞれのコマンドに続く移動単位の指定(各コマンドの直後につける数値。左の書式ではnで表記)を省略するとn＝1と見なされる。移動単位の大きさは、右の段のSコマンドによって変わるが、初期状態(S4)では、1単位＝1ドットになっていて、たとえば、《DRAW "U4E4R4F4D4G4L4H4"》とすれば、上に4ドット移動しながら線をかき、そこから右上へ縦横4ドットぶん移動しながら線をかき……というふうにして八角形を描くことになる。ただし、始点の1ドットは数えないので、nドット移動しながら線をかくと、最終的にn＋1ドットぶんの線をかくことになるという点に注意しておこう。
D	Dn 下にn単位移動	
R	Rn 右にn単位移動	
L	Ln 左にn単位移動	
E	En 右斜め上にn単位移動	
F	Fn 右斜め下にn単位移動	
G	Gn 左斜め下にn単位移動	
H	Hn 左斜め上にn単位移動	



移動コマンド(座標指定)

コマンド	書式	コマンドの意味と使用例
M	Mx, y 座標(x, y)まで線をかく	●Mの直後に指定される座標まで線をかく。たとえば、《DRAW "M100,100"》ならLPから座標(100,100)まで線をかく。座標指定なのでSコマンドの影響はない。
	M±x, y X方向にX単位、Y方向にY単位移動して線をかく	●Mの直後に＋かーの符号があるとX軸方向にx単位、Y軸方向にy単位移動する相対指定モードになる。《DRAW "M+10,10"》ならLPからX方向に10単位、Y方向に10単位移動する。この場合はSコマンドが影響する。

修飾コマンド(移動方法の指定)

コマンド	書式	コマンドの意味と使用例
B	B〈移動コマンド〉 移動するが描画しない	●Bコマンドのついた移動コマンドは、LPは移動させるが、線をかかない。《DRAW "BM100,100"》なら座標(100,100)にLPが移動する。座標指定によく使われる。
N	N〈移動コマンド〉 移動するがLPはもとのまま	●Nコマンドのついた移動コマンドは、線はかくが、LPを移動させない。《DRAW "NLNUNR"》なら1点を中心に左、上、右に線をかき、LPはもとのまま。

特殊コマンド(倍率、回転、色指定)

コマンド	書式	コマンドの意味と使用例
S	Sn 1単位をn/4ドットに指定	●移動コマンドで指定する移動単位のドット数を指定する。Sの直後に置かれる数(書式ではnで表記)の4分の1が、1単位のドット数となる。《DRAW "S8U2"》なら上方向に4ドット移動する。初期状態ではS4になっている。
A	An n×90度左に回転	●あるGMLで描かれる図形を90度単位で左回りに回転して表示する。《DRAW "A1U2"》なら左に2単位移動。
C	Cn カラーコードnで描画	●DRAW文でかく線の色をカラーコード(パレットコード)で指定する。《DRAW "C1"》なら黒を指定。

間接指定モード(GML中で変数を使う)

コマンド	書式	コマンドの意味と使用例
X;	X〈文字変数〉; 文字変数の内容をGMLとして描画	●文字変数をGMLの一部として組みこむ。前後にほかのGMLがあってよい。たとえば《A$="URDL"》としてあれば《DRAW "S16XA$"》は《DRAW "S16URDL"》とおなじで縦横5ドットの四角をかく。
=;	=〈数値変数〉; 数値変数の内容をGML中の数値とする	●数値変数をGMLの一部として組みこむ。たとえば《A=16》としてあれば《DRAW "S=A;URDL"》は《DRAW "S16URDL"》とおなじことになる。

MSXのシミュレーションゲームは、まかせなさい！

ファンストラテジー

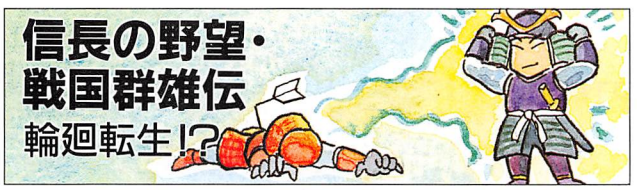
FAN STRATEGY

戦国群雄伝で有能な武将が生まれ変わったり退却引き抜きしているころ、〈全国版〉は宇喜多直家が元気だ。水滸伝の強者の捕まえ方もするどいぞ。

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

信長の野望・戦国群雄伝 輪廻転生!?



なるべく強い武将(大名を含む)を殺すか捕まえたら首を斬る。その国の番がきたら人材捜索すると、殺した武将と同じくらいの強さの武将が3回に1回くらいの確率で出てくる。

(by ROUGH・東京都)

以前、「幻の女」という記事を掲載した。『三国志』で引き抜きのときに、美女がいなくてもいったん「美女を贈る」としてから引き抜くと忠誠度90以上の武将でも引き抜ける。というネタだが、じつはその武将はそんなことをしなくても引き抜けるという記事だった。

この投稿を見たとき、この記事のことを思い出したが、一応確かめてみようと思って保留にしておいたら、さらに2通の同様の投稿が来た。

3通も来るならまだ来るかもしれない。「迷信・俗説はかくして作られる」とでも題して、「㊙への道」に使おうと思った。

ところが、こいつはなかなか誤っていることを証明するのが難しい。家康を殺して人材捜索すると、もう少しで軍師という武将が見つかったので、家康でプレイして同じ月に人材捜索をしてみたが、聞いたこともないカス武将ばかり見つかるので、人材捜索で見つかる武将は国ではなく大名によって決まるらしいと思った(家康でプレイしたことがほとんどないから)。

そうだとすると、武将を殺した場合と殺さなかった場合を比較するには、同じ大名でプレイし、2か国以上ある国の優秀な武将を捕えなければならない(1か国しかない国では必ず大名を殺さなくてはならないから)。

大名を捕えるのは難しいので、退却＋引き抜きの実験を兼ねて、美濃を他国に取らせた後、竹中半兵衛を捕えようとした。ところが、兵力が0なので半兵衛は出陣せず、いろいろ工夫したが、どうしても捕まらない(引き抜きでは殺せないからダメ)。

そこで、2か国を持つ信玄配下の山本勘助に白羽の矢を立て、北条では不安だったので、上杉謙信で捕えに行くことにした。

ようやくだれも殺さずに山本勘助を捕えることに成功し、(甲斐を攻めるまえにセーブしておいて)殺した場合と殺さなかった場合を比較してみると、驚いたことに同じ結果にならなかった。

7回試したが、殺した場合は、勘違いして見つかった武将の能力値を調べなかった1回と、1人も見つからなかった1回を除けば、政治力67～98(平均82.2)、戦闘力73～81(平均76.4)の武将が見つかった。一方、殺さなかった場合に見つかった武将は政治力最大46、戦闘力最大68だった。これは、とうてい偶然とは考えられない結果だといえよう。不思議だが。

↑武蔵から甲斐を攻めて、だれも殺さずに山本勘助を捕える

→山本勘助は羽柴秀吉と肩を並べる最高の軍師だ

殺すと

山本勘助を斬って人材捜索すると、黒河豊景という優れた武将が見つかった

生かすと

召し抱えて人材捜索すると、最初に見つかったのは下河盛長というカスだった

今月のプレゼント

ここのところプレゼントがシブいと痛感しているのだが、今月もゲームのプレゼントはなし。戦国群雄伝の2人と全国版、水滸伝の彼にはMファン特製テレカをプレゼントします。ちょいネタの人は④なのであしからず。なんか、こう、やったなあ！　というヤツを待ってます。

信長の野望・戦国群雄伝
退却して引き抜き

①尾張から美濃を攻め、全滅させる寸前で退却する。②この直後に籠城戦になったので退却した。③他国が美濃を取った後、調べてみると竹中半兵衛・稲葉一鉄などの忠誠度が低くなっている。④竹中半兵衛は、忠誠度が低くても多少引き抜きにくいようだ。⑤竹中半兵衛の忠誠度は74になり、金と行動力の節約になった。

2か国以上持っている必要があるので、シナリオ1、上杉謙信を例にします。

①謙信と宇佐美定満の兵を100ずつにする(1国の他の武将の兵力はどうでもいい)。②謙信と定満の行動力が100以上になるまで待つ。③謙信と定満で5国信濃に攻めこみ、城主以外を倒した後、城主の兵士数を20以下にして退却する(籠城戦の場合、できれば城から出て退却)。④他国が信濃を取る。⑤もと武田の武将を引き抜くか、信濃を攻め取れば、はじめから忠誠度の高い武将が手に入る。

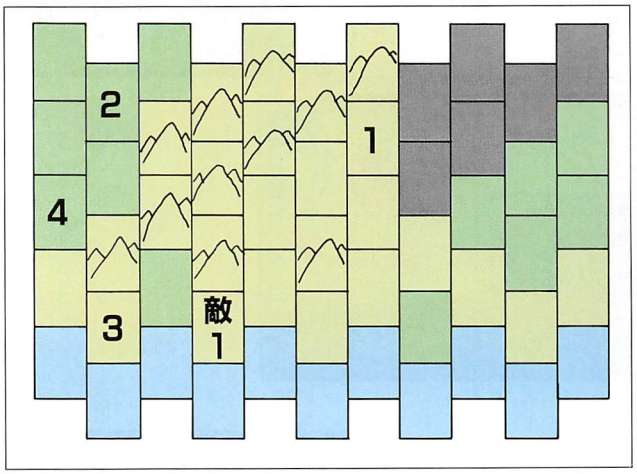
(by田代貴之・千葉県)

12月号の「欠囲＋引き抜き」と似た作戦だ。シナリオ1、レベル5、信長で美濃を対象に試してみた。実験でもすでに三河を取っているが、2か国持っている必要はない。

また、「20以下」にこだわる必要はないだろう。たいていは籠城戦になるか城主が逃げだした時点で退却すれば十分。なお、退却するときは総大将以外を先に退却させるほうが失敗しにくいような気がする。

また、他国に取らせた後、攻め取ってみると、竹中半兵衛・安藤守就など、ほしい武将は逃げてしまった。攻め取ってみて捕まらなかったら引き抜くということも考えられるが、優秀な武将ほど捕まえられる可能性が低く、他国に引き抜かれる可能性もあるから、まず、ぜひほしい武将を引き抜いておくほうがいいかもしれない。

信長の野望〈全国版〉
宇喜多直家のおいしい技

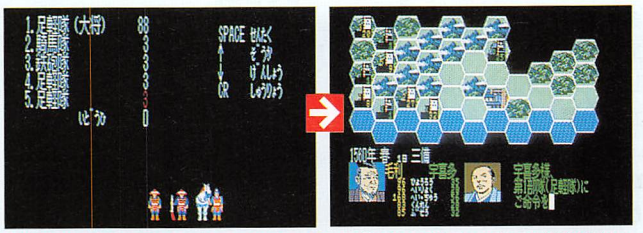


50か国モード、レベル1で38国の宇喜田直家を選びます。

①部隊編成で第1部隊88%、第2～第5部隊3%にしてください。②毛利が兵数120くらいで攻めこんでくるので(40くらいのこともある)上の図のように配置してください。③第1部隊は敵本隊を一撃で倒せるようになるまで何もしない。

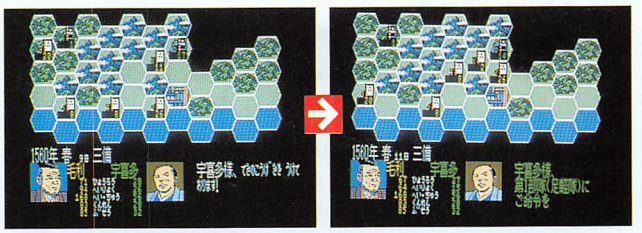
(byはらちょ・東京都)

1月号の「畠山義綱のおいしい技」と同じように、敵の配置可能ヘックスが少ないことを利用した技だが、さらに敵の第1部隊が他の部隊の邪魔になり、みずから攻めざるを得ないという地形の特殊性もあって、28の小兵力で4倍の大軍に勝つことができる。



↑部隊編成を第1部隊88%、第2～第5部隊を3%にする

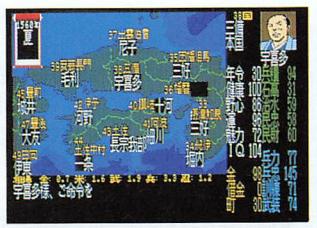
↑敵は第1部隊が動かないと攻撃できないような配置にする



↑敵の攻撃によって第1部隊どうしの兵力比が逆転した

↑敵第2部隊が到着したときには、すでに敵第1部隊の兵力は風前の灯となっているのだった

部隊編成ができなければ失敗するが、宇喜田の順番が毛利より先になる確率は50%のはずで、毛利が春に攻めて来る確率は80%くらいの感じだ。春に攻めて来ないときは疫病などの異変が起きているようで、小兵力で攻められたり(小兵力に勝ってもジリ貧になるだけ)ほかの国に攻め



↑28の兵力で96の敵を破り、兵力77の押しも押されぬ国となった

られたりして失敗する確率が高い。結局、成功率40%くらいだろう。

なお、「まだ一撃でやっつけることはできないが、倍以上の部隊に隣接されたため、すぐに攻めなければやばい」ということもあったので、いつ攻撃開始するかは多少の状況判断が必要だろう。

ちなみに、前ページの図には第5部隊の配置が書いてないが、これは部隊のコマの兵力を計算するときの端数処理のせいか第5部隊が出陣できないからだ(ミスではないということ)。

水滸伝 攻めてきた強者を捕らえる

高俅(こうきゅう)の国に隣接していて武器屋のある国に、腕力の強い者を3人集め、小者を各100人、武装度を100にします。

そのうち高俅が脅迫してくるので、高俅の脅迫を断わると攻めて来ますが、城に配置して動かさないようにすれば勝てるので、敵の強者を捕えることができます。

(by十河康之・岡山県)

シナリオ1、レベル5、史進で13国を使って試してみた。もともとこの国は高俅の国に接していないが、国造りを行なって条件が整う頃に高俅が隣接国を取ったのだ。だから、読者が試して同じ状況になるかどうかは、かなりあやしい。

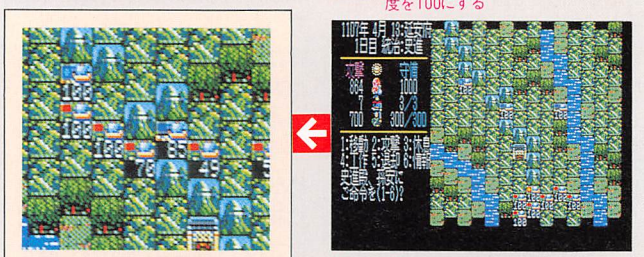
まず、この情報にはとうぜんの条件が2つ抜けているので付け加えておこう。共鳴度を40以上にしないと高俅が攻めて来ないし(ちなみに、いったん40にしたあと暴動などで40未満になっても脅迫してくる)、強者3人を城に配置するには3つの城が必要だ。

また、敵が飛び道具を使ってくると、ダメージは少ないものの、飛び道具を使えない者は指をくわえて見ているか城から出るかしなければいけないので、飛び道具を使えるようになる、技量60以上という条件も加えるほうがいいだろう。技量60以上なら、火計をかけられたときにまとわりつく火を消火することもできる。

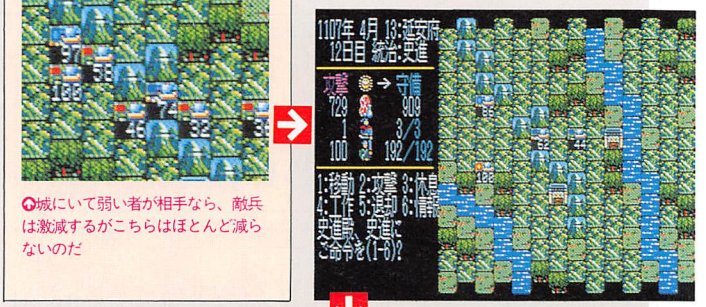
何度か試してみたが、極端に強い者(妖術使いなど)が攻めて来ない限り、倍以上の兵力で攻められても勝てそうな感じだった。ただ、連続して攻撃されると小者の補充や武装度の補強がまにあわないかもしれないので、複数の高俅の国に接しているような国は避けたほうがいいだろう。

武器屋と城が3つ以上あり共鳴度40以上で高俅の国に隣接している国を使う

腕力が強く、技量60以上の強者を3人集め、小者100ずつ持たせ、武装度を100にする

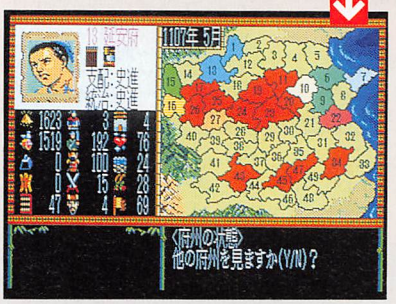


高俅の国から兵700で攻めてきたが、どちらかといえば弱い者ばかり



城にいて弱い者が相手なら、敵兵は激減するがこちらはほとんど減らないのだ

高官以外を捕まえるか退却させるかして192の兵が残った



すぐにもう一度攻められるとあとがまずそうなので、隣接する高俅の国が2か国以上でないことも必要だろう

2人の強者を捕まえたが、比較的能力の高い者だったことと、まだ人気が低いことのため仲間にはなってくれなかった。この場合はおいしい技というより守備に成功したという感じだ

ちょいネタ伝言板

■信長の野望・戦国群雄伝

★米を66以上買うと相場が0.1上がり66以上売ると0.1下がる。また、米ころがし(同じ月に売っては買うをくり返す)は相場が低いほどもうかる。 (by藤原真・広島県)

★忠誠度が高い武将に兵100で攻めさせ、すぐ退却して捕まれば翌月攻めこむ。攻めこんだらその武将に寝返りを仕向ける。まんまと裏切ってくれたら、本隊を攻めさせる。 (by三浦隆行・神奈川県)

★戦争で捕えた武将を逃がし、他国が登用するのを待って引き抜くとはじめから忠誠度が高い。 (by松本修士・佐賀県)

★いらない国にいらない武将だけを置き、収穫時に100%の税を取って逃げる。または徴兵しまくって逃げる。 (byハヒフヘホ・東京都)

★他国が脅迫で取った国の武将は忠誠度が低いので楽に引き抜ける。 (by GORO・京都府)

■維新の嵐

★同志要人の先進性や思想の強さを上げたいときは、プレイヤー要人に面会させ続ければいい。 (by井萩太郎・東京都)

プログラムファンの王国

ファンダム

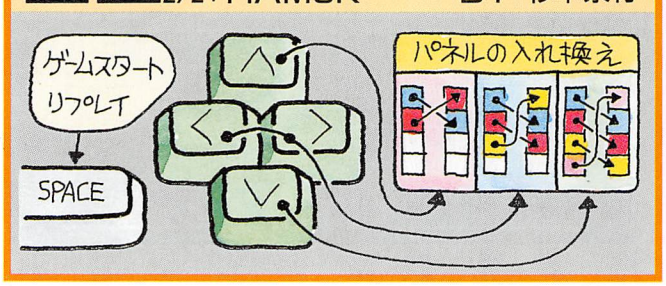
●今月のパズルゲーム⇨P37〈PANEBALL〉④、P42〈テト衰弱〉⑤、P43〈水道管II〉⑥●移植版2本⇨P38〈コンセント〉①、P41〈A to Z〉①●2人対戦用シューティング⇨P38〈BATTLE SHOOTING〉①●生への選択⇨P39〈A or B〉①●わが街を守る⇨P39〈星の降る夜〉①●3Dミニゴルフ⇨P40〈TILE GOLF〉①●ブダダビゴンニヂバ⇨P41〈音声合成メーカー2〉①●死のトンネル抜け⇨P42〈トンネル・トライアル〉②●ようするにインディアンポーカーなんですが⇨P44〈いんどぇぃあんぷぉーくぁー〉⑨※丸囲み数字は画面数

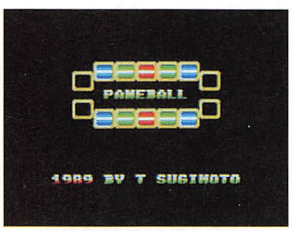
4画面

パネルの入れかえでいそがしいパズルゲーム

パネボール
PANEBALL

MSX MSX2/2+RAM8K　　BY 杉本崇行





ひさしぶり、多色刷りのタイトル画面

時間がたっぷりあればなんでもないパズルでも、迫りくるゲームオーバーと競争しながらやっていると、それなりにわけがわからなくなる。

右のほうで3色のボールが発生して、左の3色のパネルのほうへずりずりと進んでくる。カーソルキーで3種類の入れかえパターンを組み合わせて、各色のパネルをボールの色にあわせてならべかえるのが目的だ。

ボールがパネルにたどりつくまえにならべかえられれば、ボールは消滅し、新しい組み合わせのボールがまた右端に発生する。まにあわないとその時点でゲームオーバーだ。

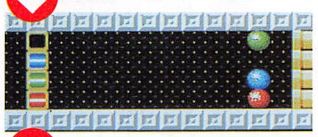
ただし、ボールの通り道は4本あるので、1本はかならずブランクになる。パネルのほうも、ブランク(黒)のパネルがあるので、けっきょく4色のパネルの入れかえと思えばいい。

カーソルキーの下を押すと4枚のパネルが順ぐりに入れかわり、左右のどちらかを押すと上から3枚、上方向のキーを押すと上から2枚のパネルがそれぞれ順ぐりに入れかわる。

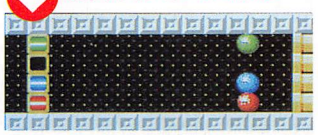
最初はボールの迫ってくるスピードがおそく、左端にたどりつくまでに時間はたっぷりあるし、パズル自体は非常にかんたんなのでゆったりした気持ちで遊べるが、だんだんスピードが速くなってきて、パニックになってきたときがおもしろい。

リストは62ページ

右端に3色のボール発生



ずりずりと迫ってくるうちに



パネルを入れかえてボールを撃退する

1画面

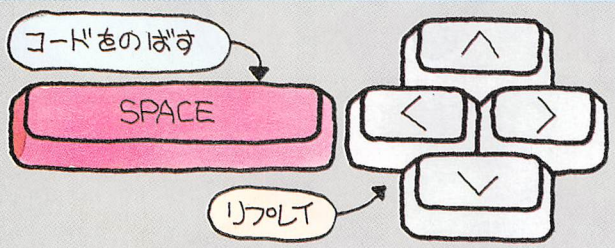
各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

1画面

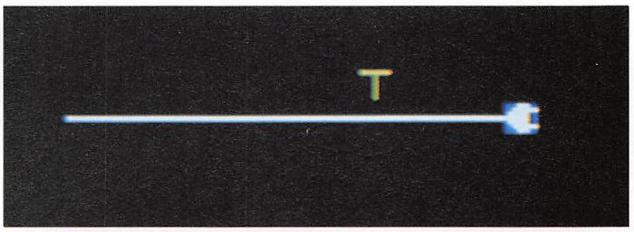
画びょうの恐怖におびえつつ電源確保の戦い

コンセント

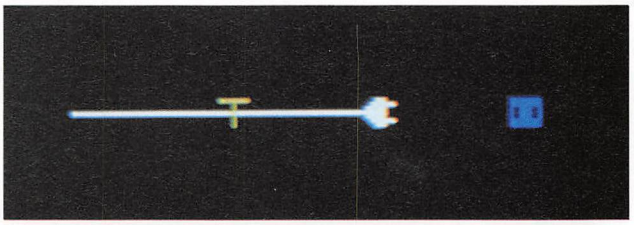
MSX MSX2/2+ RAM8K　　BY ERAO



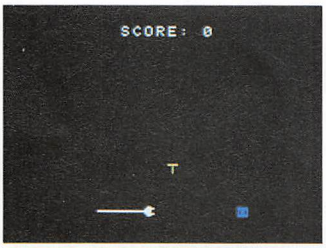
リストは50ページ



間一髪でコンセント確保成功。成功したときは一瞬でプラグはもとにもどる



あいやー、画びょうにプッチンされてしまった。なんか痛そう



画びょうの落ちるタイミングをよく見て

以前、プログラムポシェットに掲載されたPC-6001用『コンセント』の移植版。といっても、知っている人は少ないだろう。

ふだんの生活ではコンセントの問題で悩むことは少ないだろうが、Mファン編集部のように全員がワープロで原稿を書いていたりすると、コンセントを確保するため、毎日が戦いの連続だ。うっかりしていると、使っている最中のワープロの電源を抜かれかねない。……そのコンセントはオレが使ってるんだっつーの。いま原稿書いてんだっていうのに。

で、このゲームはコードを伸ばしてプラグをコンセントにつなぐのが目的。スペースキーでシュルシュルとコードが伸び、はなすとルシュルシュとちぢむ。でも、なぜか画びょうが上から降ってくる。画びょうは無表情に降ってくるが、遊んでいるとその無表情さが妙にカンにさわってくる。この画びょうにプッチンされるとゲームオーバー。

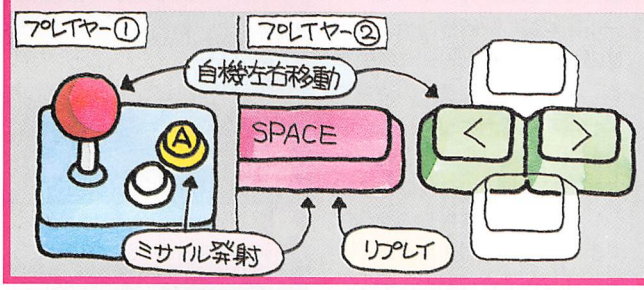
1画面

左右にわかれて上下に戦う2人対戦用ゲーム

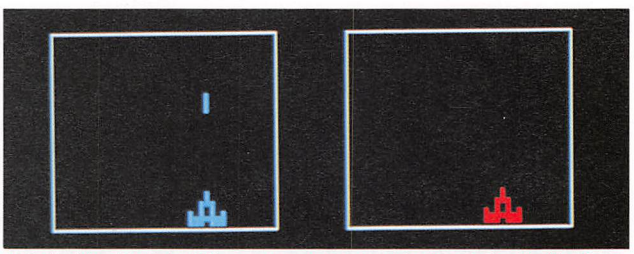
バトルシューティング

BATTLE SHOOTING

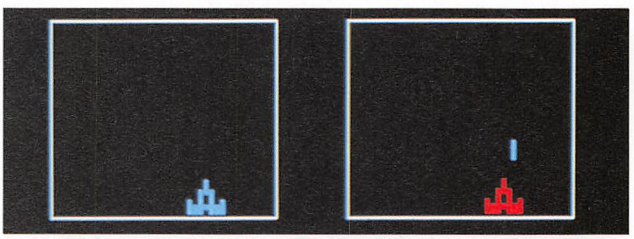
MSX MSX2/2+ RAM8K　　BY YIS



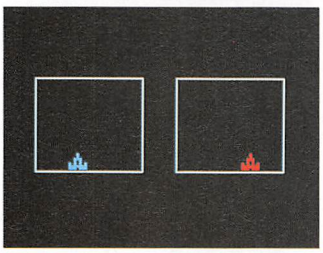
リストは51ページ



2プレイヤーがミサイル発射。シュシュッとミサイルは上に飛んでいき、枠の外へ消える



消えた瞬間、1プレイヤー側のおなじ位置の上空に現れ、落ちてくる



左が2プレイヤー、右が1プレイヤー

その名のとおり、2人で戦うシューティングゲーム。

ただし、カンちがいしやすいが、1プレイヤーは、ジョイスティックを操作して右のほうの宇宙船で戦い、2プレイヤーはキーボードを操作して左で戦う。まあ、ようするにふつうの対戦用ゲームの1プレイヤーと2プレイヤーが逆になっただけなわけだが、なぜわざわざそうしているのかよくわからない。たぶん、小さいなころに悲しい思い出でもあるのだろう。

一方がミサイルを発射するとシュッと上に飛んでいって消え、その瞬間、相手側の上からまた現れて下に落ちていく。つまり、向かいあってミサイルを撃ちあうゲームの画面をまんなかで切って2つに分け、左右に置いた感じだ。

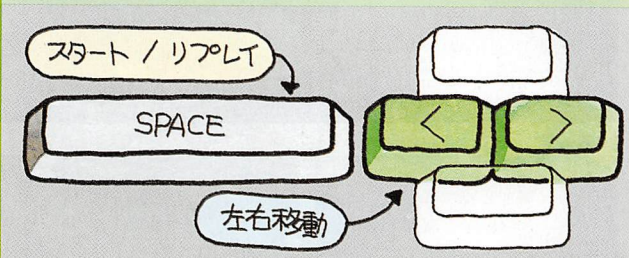
どちらかのミサイルが命中すると1回戦終了。5回戦やって多く命中したほうの勝ち。

1画面

2つに1つの選択でどこまで生きのびられるか

エー オア ビー A or B

MSX 2/2+ VRAM64K　　BY APO



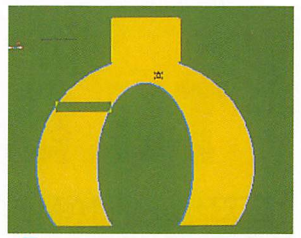
リストは52ページ

シェイクスピアの『ハムレット』に出てくる有名なことばに「To be to be ten made to be.」(飛べ飛べ天まで飛べ)なんてのはなくて、「To be or not to be, that is the question.」(生きるか死ぬか、それが問題だ)というのがあるが、それがどうしたといわれると困る。なにしろ、突然話は変わるが、このプログラムはRUNしてから約45秒待たないとゲームができないので、遊び方の解説もせめて16行くらいは待たないといけないかなと思っただけなのだ。

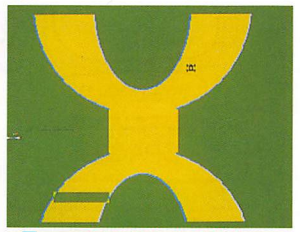
このゲームは、車のハムレットの物語だ。画面上にエンジン音とともに車が現れ、2つに分かれた道を進んでいく。2本の道はすぐに合流するのだが、どちらかの道に障害物が置かれていて、これにぶつかるとnot to be(ゲームオーバー)になってしまう。

1本道に入るとすぐにまた別れ道がやってきて……以下えんえん続く。つねにどちらの道が安全かを、超能力で予測しつつ進んでいく、おおいなる確率への挑戦ゲームなわけだ。幸運度チェッカーともいえる。

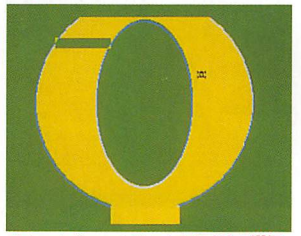
たとえば10回の別れ道をクリアできる確率は、2の10乗分の1、つまり、てきとうに計算しても約1000分の1、かなりめずらしい事態ということになる。30回クリアできたとすると、その確率はもはや奇跡としかいいようがない約10億分の1、宝くじを買えばかならず1等があたるほどついているわけで、もしそんな人がいたらぼくのぶんも買ってください。



出発。どちらへ行くか



ひらめいた！　右だ！



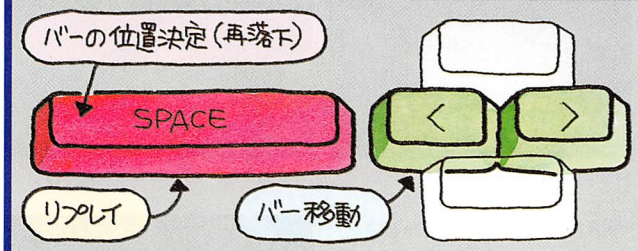
あったりー、と喜ぶまもなく次の選択へ

1画面

星降る夜、眠る街にほんとに星が降ってきた

星の降る夜

MSX MSX 2/2+ RAM8K　　BY 野々市穂積



リストは53ページ

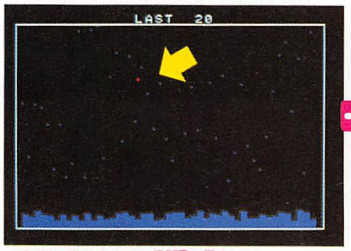
RUNすると、星が降ってくる。1ドットなので写真では見づらいかもしれないが、下の写真につけた矢印の先にそのまさに降ってこようとしている星(隕石)があるのだ。

星は空中のある地点でピタリと止まって、プレイヤーに挑戦してくる。

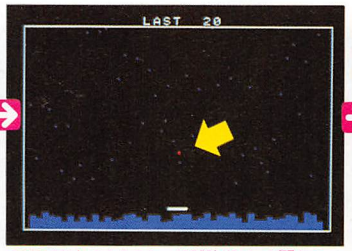
プレイヤーは、その星の突っこんできた角度からだいたいの落下地点を予測し、地表近くにあるバーを星の予想落下地点に持ってくる。バーの位置を調整したら、スペースキーを押す。すると、星はまた動きだし、うまくバーで受け止められればおなぐさみというわけだ。20回成功すればクリアになる。

失敗するとズガガガーンと街は全滅

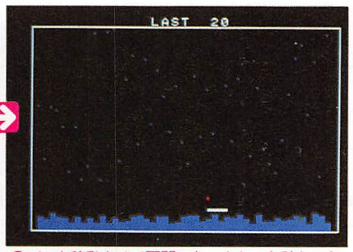
たぶん知っている人は少ないだろうが、手塚治虫の作品に『不思議な少年』というのがあった。この少年は、なにか困ったことがあると「時間よ、止まれ」といって時間を止めてしまう不思議な能力があった。でも自分だけは動けるというのがずるかった。いや、べつにこのゲームをやっていて遠いむかしの話を思い出したまでさ。ついでにいうと、テレビドラマにもなったんだよねえ。



矢印の先にあるのが問題の星だ



星が空中で止まると、地球防衛バーが現れる



バーを移動させて再開。あーよかった助かった

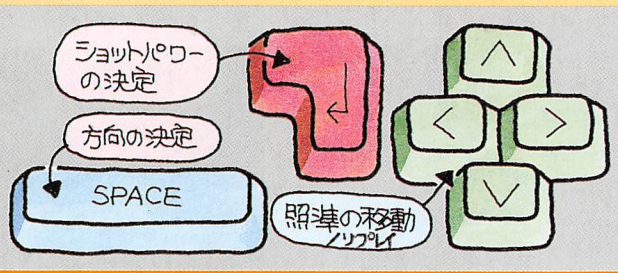
1画面

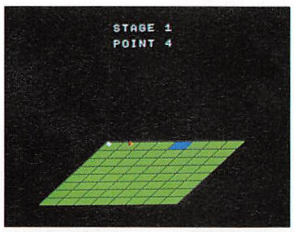
リストは54ページ

消えていく緑色のタイルの上でゴルフゲーム

タイル ゴルフ
TILE GOLF

MSX2/2+ VRAM64K BY NAGI-P SOFT





タイルの上でゴルフゲーム

ついにRGBディスプレイを買った(『プログラマよりひとこと』参照)NAGI-P SOFTの新作1画面。

8×8にしきつめられた緑色のタイルの上でおこなわれる新式ゴルフゲームだ。

■4つの小さなボール

このゲームには4つの小さなボールが登場する。白いのが主役のボール、赤いのがボールの方向を指示するための照準、黄色くて上下運動するのがボールを打つ強さを決めるパワーボールで、黒いのは飛んでいる雰囲気を出すための影だ。

ボールのスタート地点は左上のタイルの上。ゴール(青いタイル)をねらってボールを打っていくのだ。ただし、規定打数(画面に表示される「POINT」の数)以内でゴールまで持ってこれなければゲームオーバーになる。

■基本的な操作の流れ

まず、カーソルキーで照準を動かして(第1打のときはゴールが真横にあるので照準を動かす必要はないが)方向を決めたら、スペースキーを押す。すると、黄色いパワーボールが照準の上に現れ、上下運動をしはじめる。てきとうなところでリターンキーを押すと、そのときのパワーボールの高さに応じた強さでボールが飛んでいく。

うまく青いタイルの上に乗ったら、パチパチパチ。画面上部に表示されているSTAGE数が増え、新しいゴールが画面のどこかに現れる。それをねらってまた同様の操作をくりかえしていくわけだ。

■POINTについて

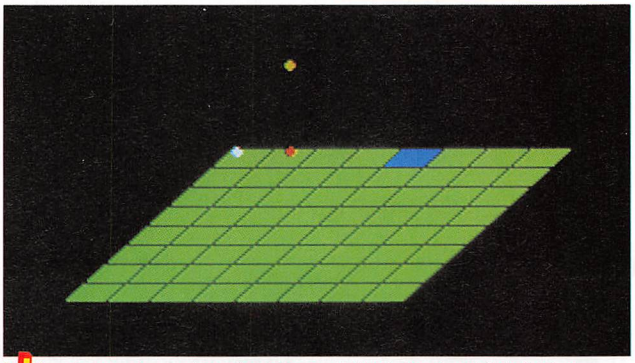
ボールを1回打つたびに、画面に表示されているPOINTの数値が1ずつ減っていく(最初は4)。この数が0になってもまだゴールにたどりつけない場合はゲームオーバーになるが、ゴールのタイルにうまくボールを乗せられると1減って2増える仕組みだ。けっきょく、1打まえから見ればポイントが1増えることになる。

■消えていくタイル

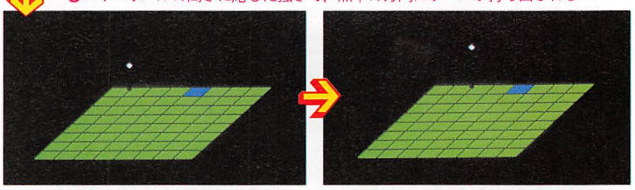
ボールが飛んでタイルの上に乗ると、緑のタイルでも青のタイルでも消えて背後の闇にとけこんでしまう。これをくりかえしていくと、どんどんタイルが消えていって、虫食いだらけになっていくわけだ。

タイルのないところにボールが落ちた場合は、ふたたびもとの地点にボールがもどる。ふつうのゴルフのようにOBのペナルティのようなものはない。

ところで、タイルがどんどん消えていくとすると、そのうちタイルがまったくなくなってしまうのではないかという素朴な疑問を持ってしまう。しかし、タイルがまったくなくなることはないのだ。なぜなら、クリアするたびに青いタイルがかならずどこかに現れるから。しかし、たとえジャンボ尾崎でもそこまではいかないだろう。

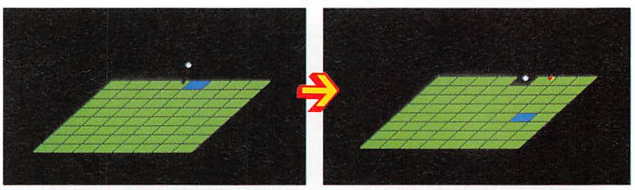


パワーボールの高さに応じた強さで、照準の方向にボールが打ち出される



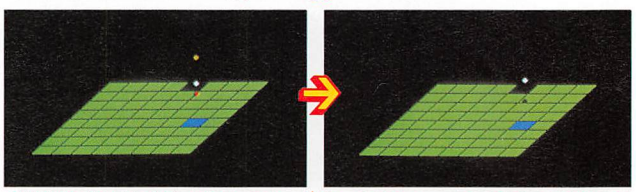
黒い影を落としてゴール目指して飛んでいくボール

届くか、届かないかとやきもきしながらボールの浮遊感覚を楽しむ



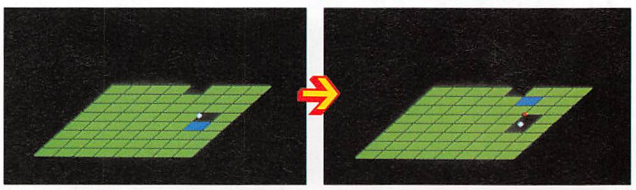
もうすぐ到着。長い時間がたったような気がするがほんとはあっという間

1発でホールイン。すぐに次のゴールが出現する



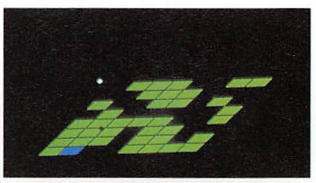
照準をクリクリと動かしてねらいを定める。まあ、こんな感じかな

ドシュッ。ふたたびボールが飛んでいく。うまく入りそうなんだけど



おしい。ほんのちょっとずれてしまった。着地した緑タイルは消滅

軽く入れて次のゴールを目指す。けっこういい調子



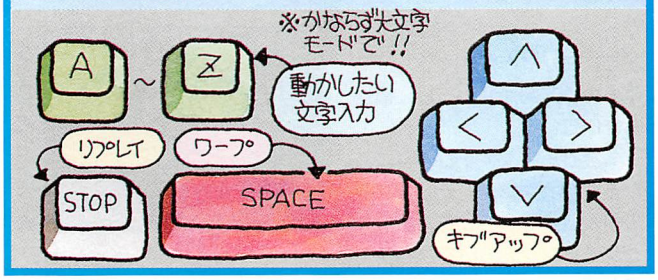
ステージ24まで来てしまった。かなり虫食いになったけど、まだがんばれそう

1画面

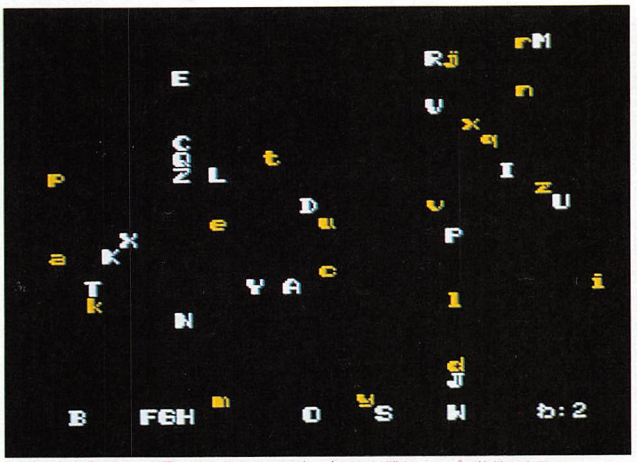
大文字と小文字をぶつけてアルファベット消滅

エー トゥー ゼット A to Z

MSX MSX2/2+ RAM8K BY MICKY



リストは55ページ



消えた文字は画面の最下段にならんでいく。右下には残りワープ可能数を表示

今月はどういうわけかファンダムの前身『プログラムポシェット』からの移植作が2本もある。このプログラムも、ポシェットに掲載されたMZ-700用『ALPHABET(アルファベット)』の移植版。でも、最近移植版が多くて選考するファンダム班にとっては新鮮味がない。こんどから移植作品に対してはとくに厳しい目で審査することに決めた。いま決めた。

RUNすると、画面中に形のちょっと変わったアルファベットの大文字小文字が散りばめられる。入力は大文字モードで、アルファベットのどれかのキーを押すと、その文字がするすると自分の小文字めがけて飛んでいき、ぶつかって消滅。とちゅうでほかの文字にじゃまされるとその場でブヒッという音をたてて停止する。そのうち、文字がおたがいにじゃましあって困ったら、ワープさせたい文字のキーを押してスペースキーを押せば3回までどこかほかのてきとうな場所に移動させられる。ワープも使いはたし(残り回数は右下に表示される)、もうだめだと思ったらカーソルキーの下でギブアップ。

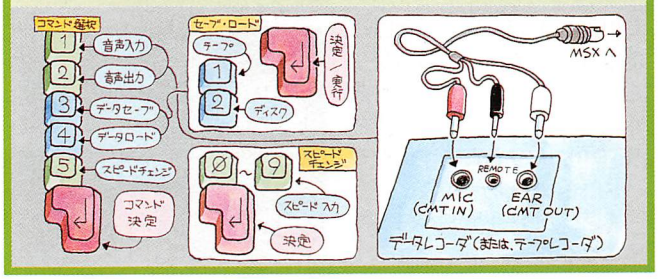
文字は消滅するたびに画面の最下段に表示されていき、すべて消滅させるとかかった時間を表示して終了。どれだけ早くすべての文字を消滅させられるかを競うわけだ。

1画面

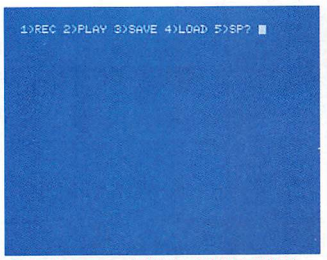
フダダビ、オンゼイゴウゼイデアゾビマジョ

音声合成メーカー2

MSX MSX2/2+ RAM32K BY S-Ⅱ



リストは56ページ



5つのメニューを選択して音声合成遊び

前作『音声合成メーカー』のバージョンアップ版。

てきとうに音声を吹きこんだテープをまず用意して、プログラムをロードするときとおなじようにデータレコーダをセットしてから、このプログラムを走らせよう。

画面に表示されているメニューの1(REC)を選んで、リターンキーを押すと「Ready?」ときいてくるので、よければなにかキーを押すとテープの音声が音声データとしてRAMに書きこまれる。REMOTE(リモート)端子のないテープレコーダなどを使っている場合は、レコーダをプレイ状態にしてすぐにキーを押せばだいじょうぶ。

この音声データをきくには、メニューの2(PLAY)。スピードを調節したいときは、メニューの5を選んで、1～49の数値(大きいほどおそい)を入力してリターンキーを押せば、次に音をきくときから設定したスピードで音を出してくれる。

また、スピードの設定はメニューの1(REC:音声データの取りこみ)をおこなうときにも有効だ。いちばん速い設定で取りこめば5秒ていどの音声が比較的いい音質で取りこめる。いちばんおそい設定だと30秒くらいの音声取りこみが可能になるが、そのかわり、音質はかなり悪くなる。

RAMに入っている音声データを保存したいときは、メニューの3(SAVE)、ロードしたいときはメニューの4(LOAD)。どちらも、メニューを選ぶと「1)TAPE 2)DISK?」ときいてくるので、使っているほうの数字を押してリターンキーを押すと「FILENAME?」、ファイルネームを入力すればそれぞれの処理をしてくれる。ファイルネームをまちがえたりしたためにエラーが出てプログラムが止まったときはもう一度RUNしてやりなおせばだいじょうぶだ。

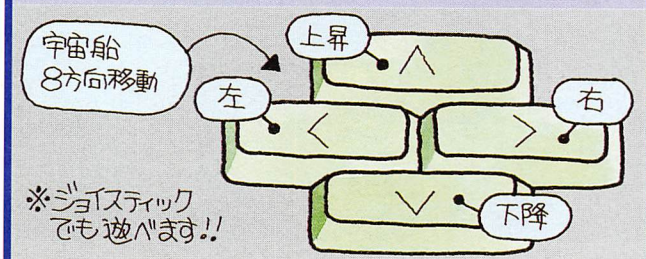
もし、リクエストがあれば、さまざまな音声データを掲載しようとも考えている。ぜひやってほしいと思う読者は、ファンダムパーラーあてにリクエストのはがきを出そう。

2画面

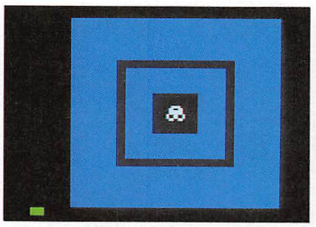
長いトンネルを抜ける宇宙の3Dレーシング

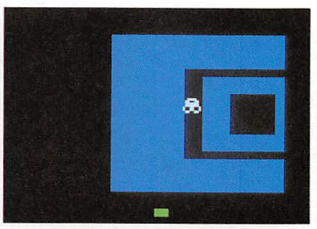
トンネル・トライアル

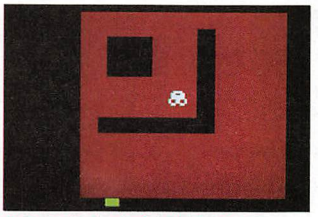
MSX MSX2/2+ RAM8K　　BY Nu~

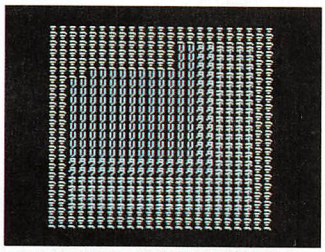


リストは57ページ


ストレートなコース。楽でしょうがない


カーブ。左方向に遠心力が加わる


クリアするたびに色も変わっていく


トンネルのパターンをかいているところ

上下左右に曲がりくねったトンネルのなかを宇宙船で通り抜けていくレーシングゲーム。3D表示なのにけっこうスピードが速いのは、おなじみパターン名称テーブルの切り換えを使っているから。

トンネルは、右に曲がっているからと思えばいきなり左に曲がったりしてかなり極端に変化する。曲がり方が変わるたびに遠心力の方向が変わるし、慣性もきいている。

もちろん、上下左右の壁にあたるとクラッシュ。そのトンネルの入口までもどって、ちょっとタイミングをおいてから自動的にスタートする。

画面の下に表示されている緑色のスプライトが距離メーター。これが右端にたどりつくと1つのトンネルをクリアしたことになり、次のTRIAL(トライアル)に移る。

クリアするたびに、スピードがあがりTRIAL10でラスト。

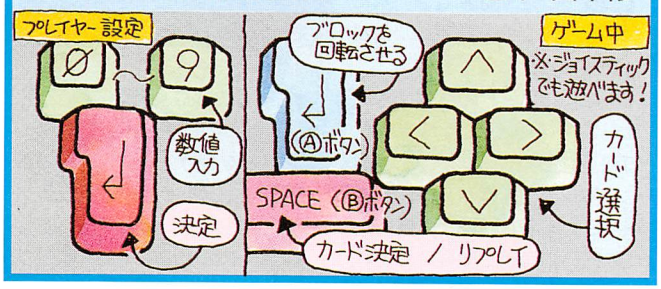
このゲームにはゲームオーバーがなく、あるトンネルで失敗すると、何度でも何度でも自動的にそこから再スタートするようになっているので、やめたいときはCTRL+STOPでブレイクしよう。ただし、画面表示が変になっているので、F1キーを何度か押しているともとのなつかしい画面にもどる。

5画面

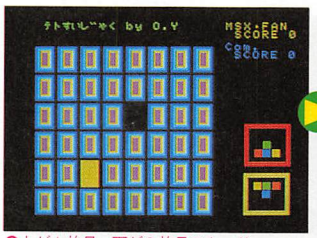
テトリスのブロックだけを応用した神経衰弱

テト衰弱

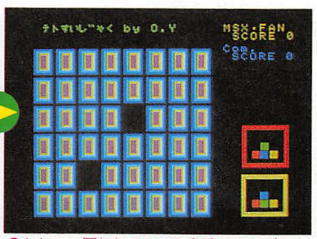
MSX2/2+ VRAM64K　　BY 山下修



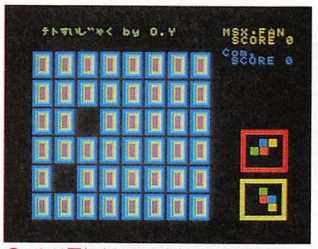
リストは58ページ



上が1枚目、下が2枚目のカード



おしい。回転してみると色違いのはずれ



これは回転すると一致するのであたり

もういいかげんテトリスからはなれてくんないかなーとか思いつつ、またテトリス系の作品を採用してしまった。ううん、ペレストロイカらなくちゃ。

で、このゲームは、1人から5人までが遊べる神経衰弱(しんけいすいじゃく)が基本。どこがテトリスっているかというと、写真を見ればわかるように、神経衰弱に使うカードの模様がテトリスっているのだ。テトリス部分はそれだけ。

遊ぶ人数(1～5人)を入力し、それぞれのプレイヤーの名前を設定してゲームスタート。1人の場合だけ、相手のコンピュータのレベルも設定する。

また、名前設定のときに、「Com.」という名前にすると自動的にコンピュータがプレイヤーとして加わるようになっている。1人対戦のときに自分の名前を「Com.」にするとウォッチモードにもなるわけだ。

裏返しのカードが8×8枚表示されてゲーム開始。それぞれのプレイヤーが好きな2枚を取って、おなじカードだとあたりで、もう1回引ける、というもろに神経衰弱ルールだ。

カードのマークは、6種類のブロックパターンに色違いが2タイプあり、ぜんぶで12種類。それぞれ4枚ずつある。

ただし、ブロックの向きがそれぞれ違っているので、一見しておなじかどうかわかりにくい。そこで、2枚目のカードは、1枚目とおなじ向きになるまで自動的に回転する。また、2枚目のカードを引くまえにリターンキーで1枚目のカードを回転させることも可能だ。

6画面

パーツが2ブロックになっておもしろさ3倍

水道管Ⅱ

MSX MSX2/2+ RAM16K　　BY 若林賢人

リストは60ページ

水道管でできた『水道管Ⅱ』のタイトル画面

89年夏のプログラムコンテストで「そのかわり賞」を受賞した『水道管』のパート2。

こんどは、落ちてくる水道管のパーツが2ブロック連結になっていて、組み合わせにいろんな変化が出てきて、前作の3倍はおもしろくなった。

■基本的な操作

画面の右にある水槽からのびたパイプと左端にある水の出口とのあいだを上から次々に落ちてくる水道管のパーツでつないでいく。

パーツは、2ブロックが連結されていて、スペースキーを押すとそのまま右に90度ずつ回転していく。落とす位置はカーソルキーの左右で調整し、カーソルキーの下を押すと落下スピードがはやくなる。

落ちてくるパーツのなかにはいわば「はずれ」のレンガブロックも入っていて、これはてきとうに次に落ちてくるパーツのための足場に使う。もっとも、「あたり」のパーツもけっきょくは足場になるわけだが。

■得点のシステム

パーツを1つ置くたびに得点になるが、そのとき、縦につながった状態で置くと2点、横につながった状態で置くと1点。縦のほうが得点が高いのは、それだけ出口への近づき方が少ないからだろう。

また、水が水道管1つ(落ちてくるパーツの半分)に通るたびに5点、みごとに出口まで水道管がつながると200点。さらに、出口までの水道管がすべて完成すると水槽の残りのポイント×100点がボーナスになる。

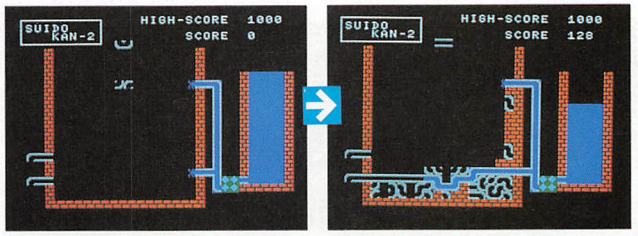
■ゲームオーバーの条件

入れる場所をまちがえたり、回転しそこなったりのいろいろな事情で、水槽からの水をパーツでせきとめてしまったときは、即ゲームオーバー。

また、ぐずぐずしていて、水槽の水(少しずつ減っている)がすべてなくなってしまってもゲームオーバー。これは約10分の制限時間と思えばいい。

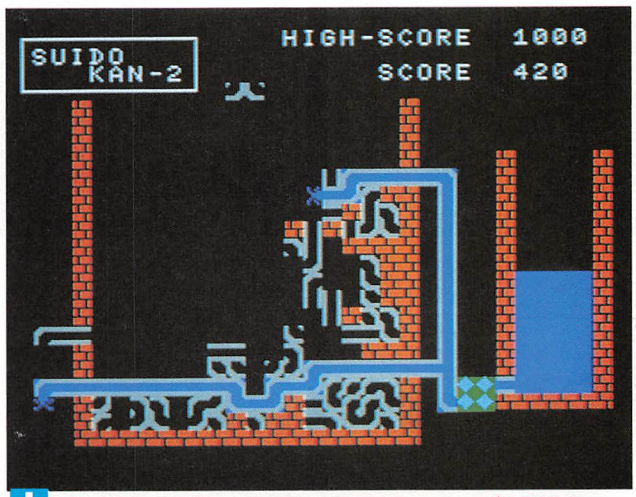
さらに、落ちてくるパイプのすぐ下までパイプを積み上げてしまったときも、ゲーム続行が不可能なのでゲームオーバー。これはテトリス的終末といえるだろう。

ちなみに47ページのEDファンダムのプログラムを走らせたあとこのゲームをやると、おもしろさは倍増する。

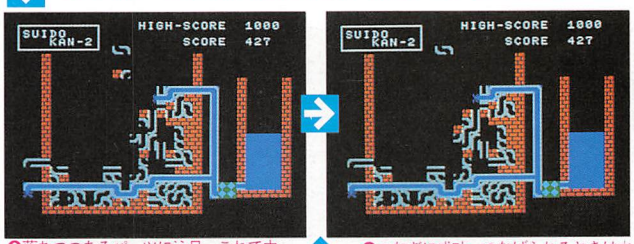


ゲームスタート。上から2ブロック単位の水道管パーツが落ちてくる

軽く1本開通。2ブロック単位だとうまくいけば勝負もはやい

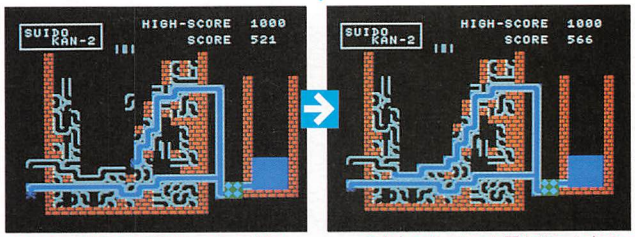


2本目は、一方が上のほうにあるのでなかなかたいへん。まずは足場作り



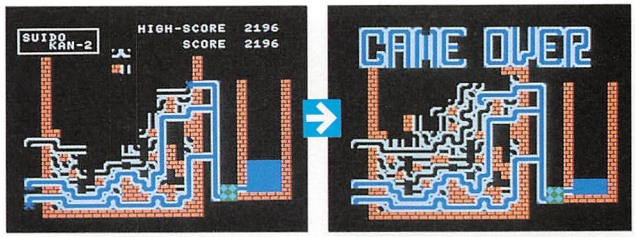
落ちつつあるパーツに注目。これで中央付近にあるバラバラのパーツをつなぐ

つなぎに成功。つなげられるときは水が通っていなくてもつないだほうがいい



そしてしばらく時が過ぎ、ついに待望の「最後の1本」が落ちてきた

中央にあったスキ間をその1本でつなぐと、2本目の水道管が完成



2本の面を完成すると次は3本の面。2本まではなんとか完成したものの……

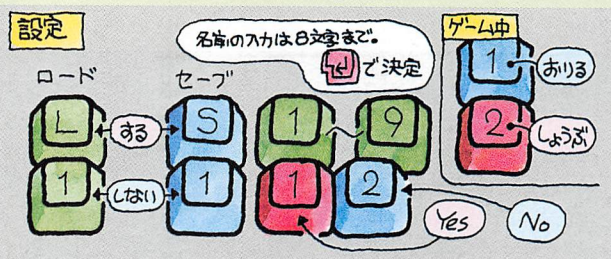
ぐちゃぐちゃになって、典型的なフンヅマリゲームオーバーになってしまった

9画面

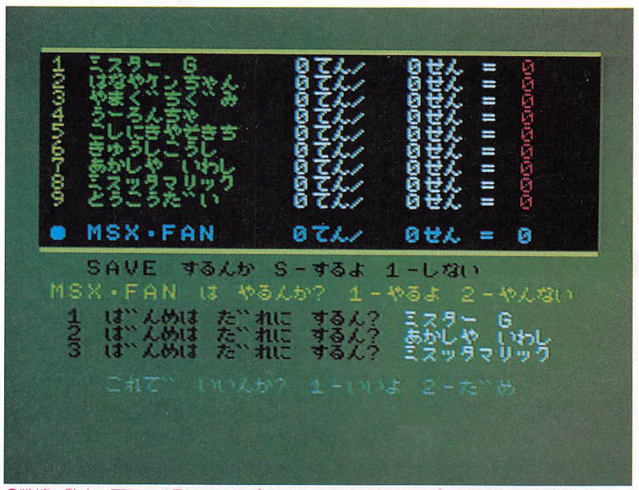
ぎゅわんぶらあがどぅわいすきなぐぇーむ！

いんどぇい あんぷぉーくぁー

MSX MSX2/2+ RAM16K　　BY 山下修



リストは65ページ



↑戦績一覧表の画面。番号のついたプレイヤーがコンピュータプレイヤー。猛者(もさ)ぞろい

やったことはなくても、話にはきいたことがある。正式なルールは、あるのかどうかよくわからない。でも、ギャンブルの好きな人ならだれでも一度はこのゲームをやりたいと思っているインディアンポーカー。妙なひらがなのタイトルだが、ようするにこれはインディアンポーカーのパソコン版なのだ。

ふつうお子さんたちで遊ぶ、絵あわせ的なポーカーとなにがちがうのかというと、ほとんどまったくちがうゲームといえるほどちがう。

①配られるカードは1枚きり。加えてカードを引くこともない。②自分の持ち札がなにかは自分にだけわからない。ほかのプレイヤーの札はぜんぶ見えている。この事情はほかのプレイヤーにとっても同様。

この2点がルールの大筋だ。あとのルールは、地方や人によってバリエーションがあるかもしれない。このプログラムでは、最初、参加プレイヤーが全員同時に勝負するかおりるかを決めるというシステムになっていたが、ファンダム班の好みにあわせて、前回の勝者から順々に意志決定をしていくというシステムに変えてしまった。

RUNすると、これまでのデータをロードするかどうかきいてくるので、最初は無視。このデータとは、9人のコンピュータプレイヤーと人間とのあいだのそれまでの戦績データだ。

つぎに、自分の名前を入力すると、メンバーと戦績の一覧表が上に表示され、戦績データをセーブするかどうかきいてくる。これも最初は無視。ちなみに戦績データは「INDIDATA.DAT」というファイル名でセーブされる。

そして、自分を含めて10人いるプレイヤーから4人を選び、10回戦ずつ戦っていくのだ。まず、自分が参加するかどうかを決め、そのほかの参加プレイヤーを番号で入力して決めていく。自分が入っていないときは、いわゆるウォッチになる。

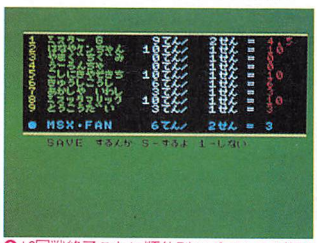
参加プレイヤーが決まるといよいよゲームの開始。カードが1枚ずつ配られ、自分以外のプレイヤーの手札が公開される。

最初はプレイヤーから順に、勝負するか、おりるかを決めていく。所持金は最初10000円で、勝負するときは自動的に900円＋10×回戦数、おりるときは200円＋10×回戦数が場に出される。こうして4人とも意志決定したあとにはじめて自分の手札が公開され、勝負がつく。場に出された賭金(かけきん)はすべて勝者のものになる。また、4枚のカードがすべておなじマークのときだけ、勝者に2000円のボーナスがどこからともなく出る。次からはまえの回の勝者から順に意志決定していく。

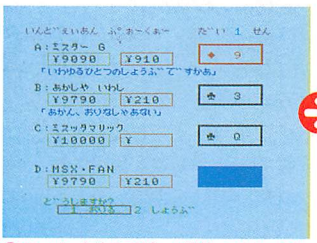
同様にして10回戦を戦って、金額の多い順に10点、6点、3点が加えられていく(記録されていく点数はこれだけ)。

コンピュータプレイヤーはそれぞれ独特の思考ルーチンとユニークな決まり文句(もんく)を持っているので、麻雀ゲームでいえば『ぎゅわんぶらあ自己中心派』的な楽しさがある。

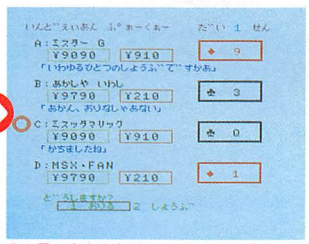
10回戦終わると戦績一覧表の画面にもどり、また新たなメンバーを組んでの戦いが始まる。



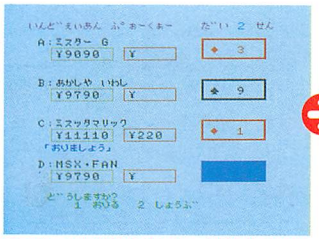
↑10回戦終了ごとに順位別のポイントが振り分けられ、記録されていく



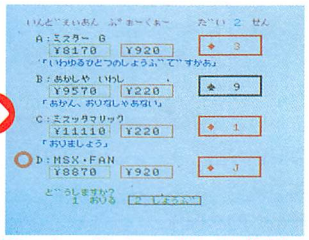
↑メンバーを決めてゲーム開始。マリックのカードが強いのでとりあえずおりる



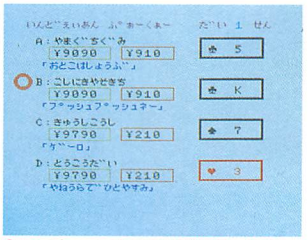
↑全員の意志決定がすんではじめて自分のカードがわかる。！だった。おりてよかった



↑マリックだけは自分のカードがわかるので、弱い手だとすぐにおりる。こんどは勝負



↑ラッキー、勝った。ミスターGは基本的に強気なので勝負してくることが多い



↑コンピュータどうしの対戦風景。各プレイヤーごとにユニークなくちぐせがある

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

314

差出有効期間
平成3年10月
8日まで

切手はいりません

166-□□

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導センター

スーパー暗記法

無料案内書請求係

（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15）　B298

スーパー暗記法案内書

無料進呈カード

1 大学受験コース
2 高校受験コース

ご希望のコースの番号に○をつけてください。

氏名	フリガナ	学年	
〒		電話	（　）
住所	フリガナ		
	フリガナ		

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー暗記法™

通信指導システム

学校では教えてくれない受験テクが、キミにも身につく!!

信じられないほど膨大な量を！
信じられないほど短時間に！
信じられないほど簡単に覚えられる！
これがウワサのスーパー暗記法の正体だ！

- 英単語200個をたった1日で暗記！
- 歴史の年表なら10分で30項目！
- 漢字や理数の公式なら通学途中！
- だから志望校に一発合格！

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー暗記法™

★英単語200個を1日で丸暗記！
★世界史年表（約300項目）を1日で！
★漢字や理数の公式などは通学途中！
★定期試験なら一夜づけで十分！

お急ぎの方はお電話で！ 03-318-6111（受付：朝・9時30分～ 夜・8時（年中無休））

先輩からの熱き体験メッセージ！

一か月で偏差値69に！

山田和範
早大商学部
中大経済学部
（海城高卒）

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜こんでいます。

定期試験に大満足！

高原有知
三愛高校
（豊沼中卒）

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ？ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。

ぼくの東大合格作戦！

武南宏治
東京大学理Ⅰ類
慶応大学工学部
（筑波大附属高卒）

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。

やっぱり頼りになる暗記法！

牧野早江子
名古屋北高校
（名塚中卒）

なぜ、学校では試験のテクニックを教えもしないで、テストばっかり受けさせるのか、それがとっても疑問だったの。そういうふうに感じて、このスーパー暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ！

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!
私の暗記テクニックすべてを
おしえましょう。

●監修
萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

学力アップの秘密がいっぱい!!

カラー案内書 無料プレゼント中

左のとじ込みハガキを送るだけでOK！

日本進学指導センター
〒166東京都杉並区成田東4-36-15
☎03(318)6111

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

プログラムリストと解説・もくじ

PROGRAM	コンセント	50
PROGRAM	BATTLE SHOOTING	51
PROGRAM	A or B	52
PROGRAM	星の降る夜	53
PROGRAM	TILE GOLF	54
PROGRAM	A to Z	55
PROGRAM	音声合成メーカー2	56
PROGRAM	トンネル・トライアル	57
PROGRAM	テト衰弱	58
PROGRAM	水道管Ⅱ	60
PROGRAM	PANEBALL	62
PROGRAM	いんどぇぃあんぷぉーくぁー	65
WONDER	EDファンダム	47
FORUM	ファンダムパーラー	48
FORUM	AVフォーラム	68

※はじめてのファンダムは休載します。

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部『ファンダム・プログラム』係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■季間奨励賞
第9回季間奨励賞は、1月号～3月号に掲載された1画面プログラムまたはN画面プログラムのうち、アイデアとプログラミング、および長さとおもしろさの比のすぐれた作品に送られます。選ばれた作品と作者は、4月号のファンダムパーラーのページで発表し、作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、2月20日必着です。

ファンダムアンケート'③ ◀応募券▶

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
 ⇧     ⇧
行番号 確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"
(CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0
WIDTH40
としておく。
④GOTO9000
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000－9060
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムの？質問は

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

EDフォンダム

EXTENDED DEFINITION FANDOM

&H05: ゆれるまなざし

MSXの画面がふらふらとゆれはじめると、はじめはなんとなく笑える。しかし、長時間見ていると船酔いモード。

```
10 CLEAR300,&HD000:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD0
00:FORI=0TO240:READD$:D=VAL("&H"+D$):S=S
+D:POKE&HD000+I,D:NEXT:READD:IFS<>DTHENP
RINT"DATAミス!":END ELSEA=USR(0)
20 DATA2A,76,F6,E5,E5,E5,E5,11,5,,19,22,
AB,D0,E1,11,7,,19,22,AF,D0,E1,22,95,D0,1
1,9,,19,22,7E,D0,E1,11,8,,19,22,A0,D0,E1
,E5,11,70,,19,22,76,F6,2B,36,,21,9F,FD,1
1,82,D0,1,5,,ED,B0,DD,21,F5,1,E,21,CD,5F
30 DATA1,7,7,7,7,47,DD,21,F5,1,E,22,C5,C
D,5F,1,C1,B0,32,8A,D0,D1,21,82,D0,1,6F,,
ED,B0,F3,21,7D,D0,11,9F,FD,1,5,,ED,B0,FB
,21,79,D0,C3,1,46,3A,94,,,C3,8B,D0,,,,,,
40 DATA,8,8,,,F3,F5,3A,EC,FB,FE,F,20,16,
21,82,D0,11,9F,FD,1,5,,ED,B0,3A,8A,D0,E,
12,47,CD,47,,18,44,21,87,D0,FD,21,89,D0,
E5,FD,7E,,FE,2,38,1,23,F,7E,38,7,FE,F,28
50 DATA9,3C,18,F,B7,28,3,3D,18,9,F5,ED,5
F,E6,3,FD,77,,F1,77,E1,23,7E,D6,8,E6,F,7
,7,7,7,47,2B,7E,D6,8,E6,F,B0,E,12,47,CD,
47,,F1,FB,C9,24202
```

■まなざしがゆれはじめるとき

まず、対応機種はMSX2と2+。MSXでは動かない。このリストを打ちこんで、かならずセーブしてからRUNすると(RUNするとリストが消えるようになっているのだ)、MSXの画面がゆれはじめる。このゆれは、SELECTキーとSTOPキーとBSキーとリターンキーをいっしょに押すまでは止まらない。ファンダムのリストを打ちこんでいるときも、それをRUNして遊ぶときも、ずっとゆれっぱなしになるのだ。ゆれる画面をしっかり見ようとすると、自然、こっちの視線もゆれるようになる。ゆれるまなざしというタイトルはここからきたわけだ。

画面がゆれないで、エラーが出たりしたときは、打ちこみミスだからリストを見て確認するように。とくに、「DATAミス!」と表示されて止まったときは、行20~50のマシン語データが間違っている可能性が高い。

■まなざしのゆれる理由

しばらく見ているとわかると思うが、このゆれのもとは、落ち着かないSET ADJUSTにある。60分の1秒ごとにSET ADJUSTの値を変えているのだ。この方法で変えられる表示位置は、縦横とも−8~+7ドット。この範囲で、右へ動いたり左へ行ったり、上下動したりしているわけだ。

今月号のファンダムでは、ゆれるまなざしと『水道管II』の相性がよかった。10分もプレイすれば十分に船酔いできる。おためしあれ。だんだんハイになっていく自分を感じられるぞ。

APPENDIX

■タイマ割りこみを使ってみました

今回のプログラムでは、思い切ってMSXのタイマ割りこみのフックを使ってみた。このフックはBASICのタイマ割りこみ(ON INTERVAL GOSUB)のマシン語版だ。&HFD9F番地からの5バイトがタイマ割りこみのフック。ここを自分のプログラムを呼び出すように書き換えると、60分の1秒ごとにそのプログラムが実行される。

いままで使ってきたフックとの最大の違いは、一定間隔で実行されるというところだ。60分の1秒ごとに実行されるのだから、かなり短い時間で実行できるプログラムでないといけない。タイマ割りこみのプログラムは、60分の1秒ごとにする道草なのだ。極端な話、60分の1秒まるまる使ってしまったら、ほかのもっと重要なことがなにもできなくなってしまう。タイマ割りこみを使うときは実行時間を気にする必要があるのだ。

■マシン語プログラムの解説

リストでは、&HD000番地からにマシン語プログラムを書きこんでいるが、実際に動いているアドレスはふつうBASICプログラムが入っているところだ。特殊なことをしていないかぎり、&H8001番地からに転送されて動いているはずだ。&H8001~&H8009番地をワークとして使い、&H800A番地からプログラムになっている。

●ワークエリア

&H8001~&H8005
もとのタイマ割りこみルーチン(&HFD9Fからの5バイト)を保存しておくのに使っている

&H8006
現在のSET ADJUSTのX座標成分

&H8007
現在のSET ADJUSTのY座標成分

&H8008
現在動かしている方向(0=下へ動かす、1=上へ、2=右へ、3=左へ)。限界まで動いたら乱数で0~3を入れる

&H8009
プログラムが動きはじめるときのSET ADJUSTの値を保存しておく

●プログラム

&H800A
割りこみを禁止している。BASICでいうINTERVAL OFF

&H800B~&H8028
SELECTキーとSTOPキーとBSキーとリターンキーがいっしょに押されているかどうかを調べ、押されていたらタイマ割りこみのフックをもとにもどし、SET ADJUSTも初期状態にする

&H8029~&H806D
&H8008の内容によってSET ADJUSTを変える

&H806E~&H806F
割りこみを許可し、タイマ割りこみがかかるまえの仕事の続きをはじめる

ファンダムパーラー

Q&Aと情報局に、遊び塾が加わり、ますます解放されていくこのページ。いま話題のヨーロッパ西ドイツからホットな話題も届いた。

E-AREAがうまく動かない人へ

2つのチェックサムでもミスが見つからない

今月のパーラーは、最近多発している『E－ＡＲＥＡ』(本誌1989年12月号)の質問にお答えしたいと思います。

『E－ＡＲＥＡ』はバリバリのREM文マシン語で、「2つのチェックサムを使ってもミスが見つからない」という質問が多いようです。

REM文マシン語の部分は、『新・打ちこみミス発見プログラム2』だけではミスが発見しきれないことがあるので、『E－ＡＲＥＡ』のプログラムページには、『ダブルチェック用プログラム』を載せていたのですが、数人の方からは「それでもミスが見つからない。バグがあるんじゃないのか」という質問が来ていました。質問が寄せられたときに、バグの有無の確認を行った結果、掲載されたプログラムにバグはありませんでした。そこで、ファンダムではこの性悪(しょうわる)なミスの対策として、『第3のチェックサムプログラム』を掲載することにしたのです。

『第3のチェックサムプログラム』の使い方は、基本的には『新・打ちこみミス発見プログラム2』とおなじ(46ページの新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方を参照)です。確認用データはアルファベットの大文字A～Zと小文字a～x、数字で構成されていますので、データがあうまでリストをチェックしてください。

また、テープに『E－ＡＲＥＡ』を保存している人の場合、ロードミスで確認用データがあわないことがありますので、うまくいかない場合は、もう一度ロードしてみてください。

ジョイスティックだと動かせない

ミスのない場合でも、「キーボードでは動くけど、ジョイスティックだと動かない」という質問がきました。担当もおなじ経験があり、機種によっては起こります(担当の場合MSX2+だった)。どうもPSGレジスタのデータ設定のタイミングによるらしい、とのことでした。この場合は、キーボードでのみ使用してください。編集部で確認したところ、一部のMSX2+(A1WXとA1WSX)ではジョイスティックで遊べませんでした。また、ときどきステージの途中で自機が動かなくなってしまうという質問がありましたが、いったんリセットしてから走らせてみてください。もしおなじところでバグるなら、打ちこみミスがあると思われます。再度確認してください。

また、そのほかでバグ、たとえば、『E－ＡＲＥＡ』を遊んでいて、突然バグりだし、ついにはリセットがかかる、という場合には、どこかにまだ打ちこみミスが残っていると思われます。合計3つのチェックサムを使ってミスを発見し、退治してください。

また、なかには3つのチェックサムを使ってもミスが発見されないために、深刻に悩んでいる人もいるかもしれません。でも、3つのチェックサムで確認してもミスがないのなら、意外に単純なところに落とし穴があるかもしれません。たとえば、じつは使っているMSXのRAMが16Kだなんてことはないでしょうか。このプログラムはRAM32K以上でなければ動きません。それでもだめ、という人はやはりどこかで間違っているはずです。がんばってください。

第3のチェックサムプログラム

```
9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE CS!=0
9050 FORI=4TOL:D=PEEK(V+I):CS!=CS!+D*(I-3):NEXT:A$="":FORI=0TO3:A=INT(CS!/60^(3-I)):A$=CHR$(A+48-(A>9)*7-(A>35)*6)+A$:CS!=CS!-A*60^(3-I):NEXT
9060 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
9070 GOTO9020
```

自分自身の確認用データ

```
9000>cU30 9010>8l60 9020>7QD0 9030>C970
9040>ma40 9050>GAQ3 9060>7q60 9070>????
```

E-AREAの確認用データ

```
 10>eGq6   20>NmQ1   30>Kui6   40>olB9
 50>Ulw8   60>eti8   70>KbXA   80>AWr9
 90>e0tA  100>o0LA  110>ojq8  120>oWUA
130>e5ZA  140>KQdA  150>0tb9  160>eba9
170>Uno9  180>esBA  190>K8b9  200>KQJA
210>04SA  220>U2mA  230>o84A  240>KEAA
250>A7YA  260>AM0A  270>AgTA  280>KuP9
290>UmQ7  300>Um3B  310>UE1B  320>KsV9
330>o2R9  340>ASGA  350>ArN7  360>APoA
370>US6B  380>omCA  390>09ZA  400>AaiA
410>KGtA  420>AI1B  430>A7KA  440>oomA
450>0u8B  460>KNqA  470>oenA  480>e2gA
490>eApA  500>KIbA  510>onwA  520>U2GA
530>eebA  540>UUTA  550>o5P9  560>eWQ5
```

遊び塾

変数名のちょっとしたクイズ

去年の暮れ、担当がプログラム解析をしながらMSXで遊んでいたとき、あることに気がついた。

プログラムに少々くわしい人なら、「TO=5Ø」がエラーになることはわかるだろう。「TO」などの予約語は変数としては使えないのだ。でも「T O=5Ø」は実行できて、しかも「T O」という変数が存在するのだ。ちなみに予約語以外は、たとえば変数「A O」と変数「AO」はおなじものと見なされる。

ところがリストで、

```
1Ø TあO=5Ø
```

と打ちこんでリストを見ると(あいだに入れる文字はかな文字、グラフィック記号ならなんでも可)

```
1Ø TO=5Ø
```

となっていて、RUNしてもエラーは出ないし、同様にして値の表示もできる。しかもこの変数は「TO」とおなじなのだ。ただし、この行でもう一度リターンキーを押すと次からはエラーが出る。

最後にクイズをひとつ。

```
LHバカやろう!=123
```

を実行すると、123はどんな変数に入るでしょう? 答えは……ふふふ、「LH!」でした!

リストの中の「:REM」はときどき化ける

```
10 A=A+A:REMにばいする
LIST
10 A=A+A:ばいする
OK
```

おかしいなあ。ちゃんと打ちこんだはずなのに、リストをみると変わっている

REM文には「'」と「REM」の2種類があることを、みんなは知っているだろうか。じつはこの2つの役割は似ているようでちがうのだ。左の写真のように、「:REMにばいする」と打ちこんで、リストを見ると「'ばいする」というふうに化ける。「:REMに」が「'」になってしまうわけだ。プログラム中にコメントを置くときには注意しよう。

またデータ文のうしろでは「'」はREM文の役割を果たしてくれない。たんなる文字データとして扱われるからだ。こういうときは、「:'」とやればいい。

この場合も「:REM」とやると、その次の文字が「に」だったときに、「'」に化けてしまい、妙なことになるのだ。DATA文の直後にREM文を置くときは「:'」を使うようにしよう。

数値の種類しだいでエラーがでる

「&H」と「&B」のちがいって、たんに16進数と2進数のちがいなだけだろうか。どうもそうじゃなさそうだ。

```
? STR$(&HA )
```

は正常に「10」を表示するが、

```
? STR$(&B1Ø1Ø )
```

ではエラーになるのだ(数値のあとにスペースが入っていることに注意)。まあプログラム中ではこうは書かないが、やっぱり気味が悪い。

情報局

GR2で鈴鹿サーキット

「12月号に載っていた『GR2』で、鈴鹿サーキットを再現できるかもしれないDATAを作ってみました。どうですかいなあ」(香川・河村雅生／28歳)

ほいなあ、と即採用してしまった担当でした。

ではコースデータの紹介

```
165Ø,53Ø,ØØØØØ6
7Ø273722Ø77ØØØ6
44Ø5523 1ØØØØØ
2ØØØ846ØØØØØ
```

ハガキの終わりに、「まだGR2を打ちこんでないので、どうなるかわからない」と書いてあり、なんと向こう見ずな投稿だ! と思いつつも、どうしてなかなかいいコースでした(はじめは海によく落ちた)。河村くんにはMファン特製テレカをさしあげます。

情報局

ニセSCREEN4モード

下のリストはMSX2/2+用の「ニセSCREEN4モード」のプログラムです。送ってくれたのは、山形県の新井寿信くん。

じつはこのハガキ、昨年の10月に届いていたもので、当時発表する場がなかったために、いつのまにかゆくえ知れずになっていたのですが、編集部のバイブルと呼ばれる本にはさまっていて、やっと日の目を見ることができました(ごめんなさい:担当)。

ニセSCREEN4モードとは、基本的には通称「多色刷り(ニセSCREEN2モード)」と、そう変わりはないのですが、スプライトの機能が大幅にちがいます。

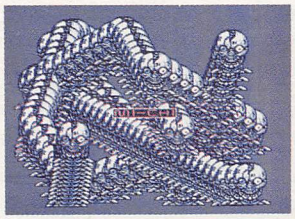
ふだん、SCREEN1で使っているのはスプライトモード1と呼ばれるもので、このモードではスプライトが横に5枚以上ならぶと4枚目までの部分しか表示されません。しかし、このニセSCREEN4のモードでは、スプライトモード2が使えるようになり、横8枚までスプライトが表示でき、スプライト面ごとに、1ライン単位の色指定(スプライトの多色刷り)ができるようになります。ただし、VRAMに直接データを書きこんでください。新井くんにもテレカをさしあげます。

```
10 KEYOFF:CLEAR200,&HDDFF:DEFUSR=126:DEFUSR1=&HDE00
20 POKE&HF3C4,30:POKE&HF3CE,30:SCREEN4:SCREEN0:WIDTH80:WIDTH40
30 SCREEN1:WIDTH32
40 A=USR(0):VDP(0)=4:VDP(5)=63
50 FORI=1TO22:POKE&HDDFF+I,VAL("&H"+MID$("3EF001001821002ØF5F1CD4D00230BF578B120F5F1C9",I*2,2)):NEXT:A=USR1(0)
```

西ドイツからの贈りもの

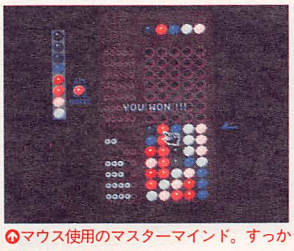
ある日、エアメイルで3枚のディスクが届いた。ハワイとかロンドンとか韓国とかスペインとか、おとうさんの仕事のつごうで海外に行っているMファン読者も多いので、その手の読者からのファンダムへの投稿だろうと思いつつよく見ると、差出人は西ドイツ・ゲッピンゲンにお住まいのPeter Zorn(たぶんペーター・ゾルンと読むのだと思う)。本物のドイツ人だった。ディスクのなかには、動きのいいデモやちょっとしたゲームなどが、ウィットに富んだメッセージ(英語)といっしょに入っていてなかなか楽しかった。

同封の英文の手紙によれば、ゾルン氏の周辺にMSX愛好会のようなものがあり、プログラムはすべて通称MICHI、本名Michael Stellmann(ミカエル・ステルマン)という人が作ったもの。彼らは、Mファンなどに掲載されているプログラムリスト(とくにFM音源)でちょっとしたテクニックを仕入れたりして、日本製ソフトもたくさん持っているらしい。でも、ヨーロッパではソニーとフィリップスがMSX市場から撤退してさびしい状況なんだそうだ。最後に、We hope, MSX-Standard will return to the European Scene.(MSX規格がヨーロッパに復活してほしい)と結んであった。ううん、We hope soだなあ。

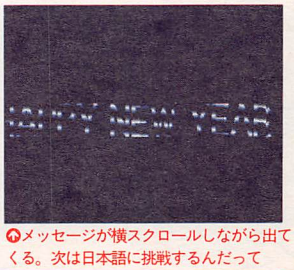


スナッチャーがムカデになって画面中をぞろぞろはいまわるユーモラスなデモ

某市販ソフトのIシーンのパロディ。たばこを吸ったあとせきこむのがおかしい

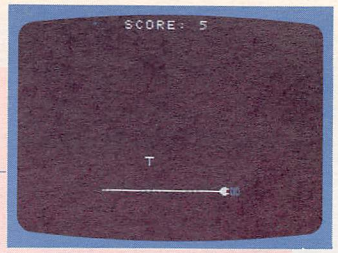


マウス使用のマスターマインド。すっかり楽しんでしまった



メッセージが横スクロールしながら出てくる。次は日本語に挑戦するんだって

コンセント



MSX MSX2/2+ RAM8K
BY ERAO

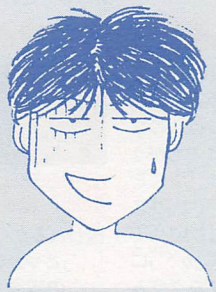
遊び方は38ページにあります

```
10 SCREEN1,0,0:COLOR15,1:WIDTH32:KEYOFF:
DEFINTA-Z:CLS:E$=CHR$(27):P=RND(-TIME):L
=5:W=0:S=0:X=10:SOUND1,0
20 FORI=0TO2:A$="":FORJ=0TO6:A$=A$+CHR$(
VAL("&H"+MID$("387EF8F8F87E38FE10101010101
010FEFEBABABAFEFE",I*14+J*2+1,2))):NEXT:
SPRITE$(I)=A$:NEXT
30 PUTSPRITE2,(168,143),5,2:PRINTE$"Y!+S
CORE: 0"
40 P=RND(1)*9+12:Q=L
50 X=X+(STRIG(0)=0)-(STRIG(0)=-1):X=X-(X
<10)
60 Q=Q+1:PUTSPRITE0,(X*8,143),15,0:LOCAT
EX-1,18:PRINT"— ":PUTSPRITE1,(P*8,Q*8-1)
,11,1:SOUND8,14:SOUND0,Q*5
70 IFQ=18ANDX>=PTHEN90ELSEIFX=21THEN80EL
SEIFQ=18THEN40ELSE50
80 PLAY"V15L64O5CEG":S=S+1:W=W+1:PRINTE$
"Y!1"S;E$"Y2)              ":IFW=5THENL=L+
1:W=0:X=10:GOTO40ELSEX=10:GOTO40
90 PLAY"V15L64O2GFE2":PRINTE$"Y)+GAME OV
ER":FORI=-1TO0:I=(STICK(0)=0):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

ずるい気もしますが

【ERAO】初投稿で初採用。これもひとえに原作がすぐれていたおかげです。なんだか移植で初採用というのはずるい気もしますが。すっかりカゲがうすくなった(消えた)MSX1でプログラムを作ってますが、もう今年は受験生。はたしてそんな暇があるのかどうかわかりませんが、できるだけMSXをかわいがってやりたいと思ってます。でも、これからのMSX1の運命はどうなってしまうんでしょう。ファンダムだけが頼りです。



変数の意味

スプライト座標

P……びょうのX座標⇨×8して表示
Q……びょうのY座標⇨×8−1して表示※効果音切りかえ用としても使用
L……びょう表示開始Y座標決定用
X……プラグのX座標⇨×8して表示

その他の変数

A$……スプライトパターンデータ作成用
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
W……クリア回数のカウント用
S……スコア
I、J……ループ用

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定●E$にCHR$(27)を入れる(エスケープシーケンス用)●乱数初期化●変数初期設定●PSG設定

20 スプライト定義

●スプライトパターン定義(パターン番号0〜2にプラグ、びょう、コンセントのパターンを入れる)

30 画面表示

●コンセント表示●スコア表示

40 びょうをまく

●びょうの表示開始のX座標設定●びょうの表示開始のY座標設定(行80から行40に帰ったとき、びょうの表示開始のY座標QをLの値にする)

50 トリガー入力

●トリガー入力●Xの値が10より小さくなったら、Xの減算をストップする

60 移動

●びょうを落とす（何度もくりかえし、ここを通過するたびにびょう表示のY座標のQを1だけ下げる)●プラグ表示●コードの表示位置決定●コード表示●びょう表示●効果音切りかえ(びょうの表示位置に応じて音程をかえる)

70 判定

●びょうのY座標のQが18で、びょうのX座標のPがプラグのX座標のXの値以下ならば(びょうがコードかプラグにあたったとき)行90へ飛ぶ／プラグのX座標のXの値が21になったら(プラグがコンセントにささったとき)行80へ飛ぶ／びょうのY座標のQが18ならば(びょうが下に落ちたとき)行40へ飛ぶ／以上の条件をどれも満たしていなければ(びょう落下の途中のとき)行50へ飛ぶ

80 接続成功

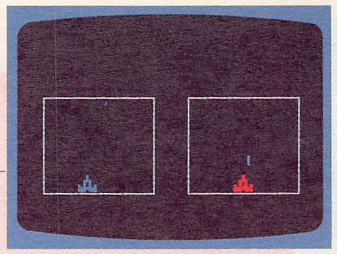
●効果音●スコア加算●変数Wを1加算する(成功した回数をカウントする)●スコアを書きかえ、まえのコードを消す(コードの表示されている位置に空白を表示する)●Wの値が5になったら、びょうの表示を開始するY座標決定用の変数Lを加算、カウンター、プラグ表示位置の初期化をする／Wの値が5になっていなければプラグ表示位置を初期化する●行40へ飛ぶ

90 ゲームオーバー

●効果音●メッセージ表示●リプレイ処理

〈ファンダムニュース／その1・ファンダムアンケート(1月号)の結果①〉1月号ファンダムアンケートの結果です。今回は「SPEEDER」がダントツ。また5位以下ではEDファンダムの「タイトリアン」にびっくりしたという声が目立ちました。〈1位〉SPEEDER〈2位〉大相撲〈3位〉うさとかめ〈4位〉トトリス〈5位〉ドロボー

バトル シューティング
BATTLE SHOOTING



MSX MSX2/2+ RAM8K
BY YIS

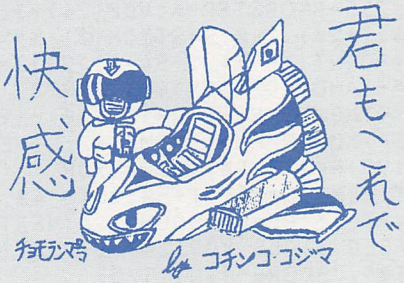
遊び方は38ページにあります

```
1 SCREEN1:WIDTH29:COLOR15,1,1:SCREEN2,1:
DEFINTA-Z:KEYOFF:FORI=0TO11:VPOKE14336+I
,VAL("&H"+MID$("10103828AAFEEE0010101010
",I*2+1,2)):NEXT:ONSPRITEGOSUB7
2 LINE(22,64)-(104,144),15,B:LINE(130,64
)-(212,144),15,B:X(0)=7:X(1)=20:E(0)=-3:
E(1)=-3:A(0)=0:A(1)=0:D=-14:W(0)=-3:W(1)
=-3:L=L+1
3 FORI=0TO1:S=STICK(I):X(I)=X(I)+(S=7AND
X(I)>3+(I*13))-(S=3ANDX(I)<11+(I*13))
4 D=D*-1:IFSTRIG(I)ANDA(I)=0THENPLAY"SM1
0000O5E64":A(I)=1:W(I)=X(I):Q(I)=14ELSEI
FA(I)=1THENQ(I)=Q(I)+E(I):IFQ(I)=5THENW(
I)=W(I)+D:Q(I)=Q(I)+6:E(I)=3
5 IFQ(I)=20THENA(I)=0:Q(I)=-3:E(I)=-3
6 PUTSPRITEI,(X(I)*8+(I*4),128),7+I,0:PU
TSPRITEI+2,(W(I)*8+(I*4),Q(I)*8),7+I,1:S
PRITEON:NEXT:GOTO3
7 SPRITEOFF:PLAY"L16GEC":FORJ=0TO1000:NE
XT:SCREEN1:LOCATE6,11:PRINTI+1"PLAYER WO
N":P(I)=P(I)+1:FORJ=0TO4000:NEXT:CLS:LOC
ATE8,11:PRINT"P1"P(0)"  P2"P(1):IFL=5THE
NPLAY"L8CCCDER8CR8F":FORI=0TO1:I=-STRIG(
0):NEXT:RUNELSEFORJ=0TO4000:NEXT:GOTO1
```

プログラマからひとこと

くだらん1行プログラムを

【YIS】ははは、また採用されちゃいました。幸運て二度つづくものなんですね。今回は、くだらん1行プログラムをのせたいと思います。1 SCREEN1:KEYOFF:S=0:CLS:FORI=0TO9:R=RND(-TIME):C=INT(RND(1)*16):FORJ=0TO1:C=C+1:C=-(C<16)*C:COLORC,C,C:FORK=0TO6:J=-STRIG(0):NEXTK,J:BEEP:S=S+C:FORK=0TO400:NEXTK,I:COLOR15,1,1:H=S-(H>S)*(H-S):PRINT"SC"S"HI"H:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:GOTO1　遊び方は、画面が点滅しているときに、スペースを押し、そのときのカラーコードが点数になり、それを10回くりかえしておわりです。つまらんけどもんくいわんよーに。ここは私のスペース。なに書いてもえーやねん！



変数の意味

スプライト座標

X(n)……自機の座標⇨×8+n×4して表示
W(n)、Q(n)……ミサイルの座標⇨X座標は×8+n×4、Yは×8して表示

その他の変数

A(n)……ミサイル発射判定用フラグ(0＝発射できる、1＝発射できない)
D、E(n)……ミサイルの座標増分
I、J……ループ用
L……試合数のカウント用(5試合まで)
P(n)……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定

2 ゲーム画面作成

●ゲーム画面作成●変数初期設定

3 ゲームスタート

●ループ開始●スティック入力処理●自機のX座標増分計算

4 5 ミサイル発射！

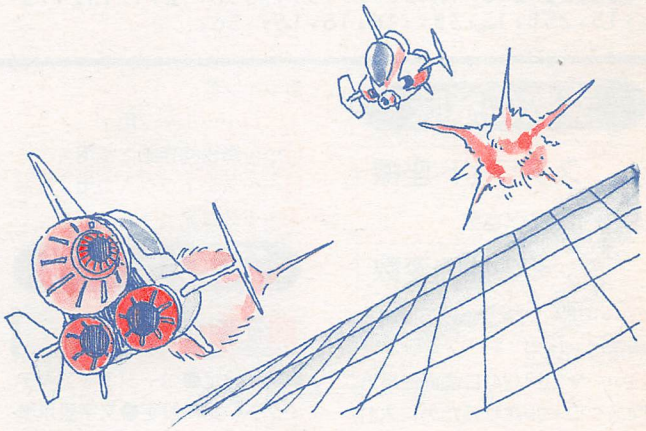
●トリガー入力判定処理●ミサイル移動中、表示場所切り換え判定処理●ミサイル移動終了判定処理

6 スプライト表示

●自機表示●ミサイル表示●スプライト衝突時の割りこみ許可●ループ終了●行3へ飛ぶ

7 勝敗のゆくえ

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●ウエイト●いまの勝敗メッセージ表示●ゲーム終了判定処理●リプレイ処理



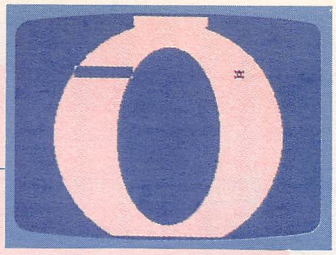
恐怖のWIDTHを発見

このプログラムの最初のバージョンでは、行1に「SCREEN1」がなく、「WIDTH29」が「SCREEN2,1」のあとに置かれていた。そのままだと、MSX2の80字モードでRUNしたときだけ、エラー(Illegal function call)が出る。

最初は原因がよくわからなかったが、じつは、SCREEN0の80字モードのとき、40字以内のWIDTH文を実行すると自動的にSCREEN0も実行されるのだ。そのまえにSCREEN2以上のSCREEN文があっても効果は同様。そのため、行2のLINE文でエラーが出てしまったのだ。もちろん、掲載バージョンはそこを修正している。MSX1ではありえない、妙なバグでした。

ピンポンのファンダム 〈ファンダムニュース／その2・ファンダムアンケート(1月号)の結果②〉MSX・FAN特製テレホンカードの当選者発表です。〈愛知県〉井戸一誓〈富山県〉森本健司・平井乾一〈和歌山県〉曽我昌之〈大阪府〉木村功〈静岡県〉渡辺敬二〈広島県〉武島健二〈神奈川県〉有澤達也〈長野県〉池井寛〈北海道〉敦賀拓也　以上のみなさん、おめでとうございます。

エー　オア　ビー
A or B



MSX2/2+　VRAM64K

BY APO

遊び方は39ページにあります

注意　行30の「■」は、カーソルキャラクタなのでそのままでは打ちこめません。あらかじめ、KEY1，CHR$(255)を実行しておいて、F1キーで打ちこんでください。

```
10 COLOR15,12,12:SCREEN5,0:DEFINTA-Z:SET
PAGE0,1:CLS:OPEN"GRP:"AS#1
20 CIRCLE(127,106),110,5,,,1.1:PAINT(127
,106),10,5:LINE(97,0)-(157,255),10,BF:CI
RCLE(127,106),85,5,,,1.9:PAINT(127,106),
12,5:LINE(45,40)-(95,50),6,BF,XOR:FORI=0
TO127:FORJ=212TO255:VPOKEI+J*128,-(I>47A
NDI<80)*170:NEXTJ,I:SETPAGE1,1:GOTO80
30 SPRITE$(0)="ｹ■ｽ$$ｽ■ﾏ":X=34:B=40:T=0:F
ORI=0TO10:READA:SOUNDI,A:NEXT
40 FORI=255-BTO0STEP-4:VDP(24)=I:PUTSPRI
TE1,(X*4,I+50),1,0:S=STICK(0):X=X-(S=3)+
(S=7):A=POINT(X*4+4,I+54+(I>201)*255):IF
A=12ORA=-1AND(X<24ORX>40)THEN70
50 IFI=79THENLINE(45+R*115,40)-(95+R*115
,50),6,BF,XOR:R=RND(-TIME)*2:LINE(45+R*1
15,40)-(95+R*115,50),6,BF,XOR
60 T=T+1:NEXT:B=0:T=T+50:GOTO 40
70 FORI=0TO13:READA:SOUNDI,A:NEXT
80 SETPAGE0,0:CLS:VDP(24)=0:PSET(90,100)
,0:PRINT#1,"SCORE-"INT(T/5)
90 IFSTRIG(0)THENRESTORE:SETPAGE1,1:GOTO
30ELSE90:DATA,1,,2,,5,15,56,12,12,12,,5,
,13,255,15,30,,16,16,16,,56,
```

変数の意味

スプライト座標

X……自機のX座標

その他の変数

A……データ読みこみ用※衝突判定にも使用

B……VDP(24)に画面を縦方向スクロールさせるために入れるライン数

I、J……ループ用

R……障害物作画に使用

S……スティック入力用

T……スコア

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定●ページ1をアクティブページに設定●文字表示準備(グラフィック画面オープン)

20 ゲーム画面作成

●2本の道路を作画●つなぎの1本道を通常の表示画面よりも下部に書きこむ(ハードスクロールによって見える)●行80へ飛ぶ

30 変数初期設定

●スプライトパターン定義●変数初期設定●PSG設定(行90からデータ読みこみ)

40 サバイバルレース開始

●ハードスクロール処理(ループ開始)●自機表示●スティック入力●自機移動計算●壁との衝突、コースアウト判定●ゲームオーバー処理へ

50 60 キミのカンがさえる！

●障害物出現判定処理(確率2分の1で左右どちらかに出現)●スコア加算●ループ終了●1周クリアのボーナス得点加算●行40へ飛ぶ

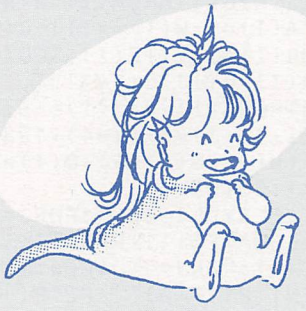
70〜90 ゲームオーバー

●クラッシュ音●ゲーム終了処理●スコア表示●リプレイ処理●効果音データ(行30、70で読みこみ)

プログラマからひとこと

昼寝をしていたら

【APO】はじめまして藤井です。パソコン歴7年でまだろくなプログラムを作れず、まえに数本のプログラムを送ったことがあったのだがすべてボツだった。ある日、なぜかぼくは昼寝をしていたら親からたたきおこされて封筒を受け取った。ぼくは、はじめファンダム通信を速達で送ってくるなんて？と思った。あけて見ると採用通知であった。10本くらいもボツだったぼくにとってはこのときの喜びは大きかった。

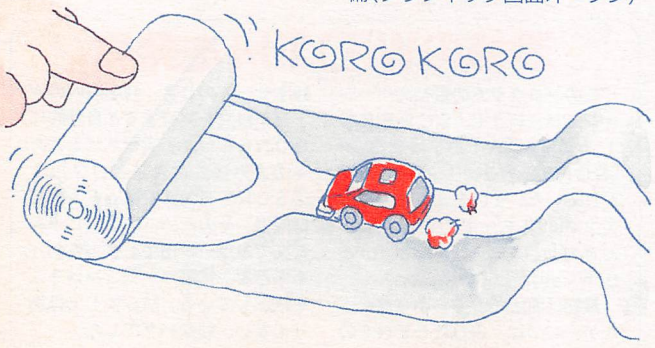


ハードスクロールVDP(24)

行40で使われているVDP(24)というシステム変数は、いわゆる縦方向のハードスクロール機能を使うためのものだ(MSX1にはこの機能はないので、当然このシステム変数も使えない)。

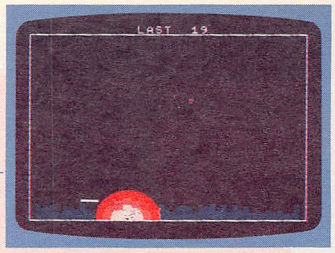
ハードスクロールというのは、VRAMの内容を変えずに、それをディスプレイに表示しはじめる位置をずらす機能だ。SCREEN1以上のモードなら、VDP(24)=<ずらしたいドット数>※0〜255の範囲内で画面が一瞬にしてずれてしまう。このずらすドット数を連続的に変えてやれば画面全体がスムーズにスクロールするわけだ。

また、SCREEN0でおなじことをやるとなぜか文字パターンがスクロールしておもしろい。



〈いじわるファンクションコール・2月号のフォロー〉2月号49ページの『MAKING CITY』の遊び方にまちがいがありました。荒れ地を空き地にするには100万円ではなく、200万円必要です。それにしても高いですね。いやいや、まちがえてごめんなさい。

星の降る夜



MSX MSX2/2+ RAM8K

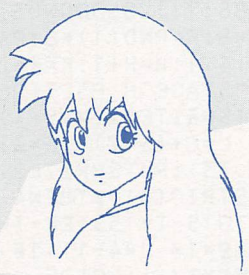
BY 野々市穂積

遊び方は39ページにあります

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN2,1:DEFSNG A-Z:R=RND
(-TIME):OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:SPRITE$(
0)="♠":SPRITE$(1)=CHR$(255):LINE(4,8)-(2
50,191),15,B:FORI=2TO48:LINE(I*5,RND(1)*
10+175)-(I*5+4,190),4,BF:PSET(I*5,RND(1)
*140+9),5:NEXT:GOSUB8:X=120:L=24
2 DATA 0,0,0,56,0,0,13,0,0,0:ONSPRITEGOS
UB7:SPRITEON:SOUND4,20:FORI=0TO99:NEXT
3 LINE(160,6)-(100,0),0,BF:PRINT#1,"LAST
 ";L-4:U=RND(1)*230+10:D=(RND(1)*170+40-
U)/180:FORI=8TOL*5:U=U+D:SOUND4,I:PUTSPR
ITE0,(U,I),8:NEXT:SOUND7,63:FORI=0TO1:S=
STICK(0):X=X+(S=3)*(X<233)*2-(S=7)*(X>6)
*2:PUTSPRITE1,(X,170):I=-STRIG(0):NEXT
4 SOUND7,59:FORI=L*5+1TO188:U=U+D:SOUND4
,I:PUTSPRITE0,(U,I),8:NEXT:GOSUB8:FORI=0
TO28:CIRCLE(U,190),I,12-I/7,0,3.16:NEXT
5 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
6 DATA 9,9,31,27,0,0,16,0,199,2
7 PUTSPRITE0,(0,206):L=L-1:IFL=4THENPSET
(35,130),0:SOUND10,0:PRINT#1,"ALL METEOR
ITES CLEARED!":BEEP:GOTO5ELSERETURN2
8 FORI=4TO13:READA:SOUNDI,A:NEXT:RETURN
```

プログラマからひとこと

プログラムが少しは認めてもらえたような



【野々市穂積】初採用です。心理学の先生のところでアンケート結果のチェックのアルバイトをして帰ってくると、速達が届いていました。プログラムを組むのは楽しいけど、そのプログラムが少しは認めてもらえたような気がして、たいへんうれしいです。それにしても、投稿してからわずか3週間たらずで通知がきたのにはおどろきました。あと2日通知が届くのがおそかったら、このプログラムは掲載されなかったと思います。なにしろ年末には帰省してましたから。

変数の意味

スプライト座標

X……防御壁のX座標
U……隕石(いんせき)のX座標
D……隕石のX座標増分
I……隕石のY座標／ループ用

その他の変数

A……データ読みこみ用
R……乱数初期化用
L……残りの隕石数(－4して使用)
S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●ゲーム画面外わく表示●都市表示●星表示●行8を呼ぶ●変数初期化

2 割りこみ指定

●PSGデータ（行8で読みこみ)●スプライト衝突時の割りこみ先指定●スプライト衝突時の割りこみ許可●PSG設定

3 都市攻防1

●残りの隕石数表示●隕石表示開始X座標設定●隕石の落下角度設定(隕石表示のX座標Uの増分Dを設定)●隕石一時停止までの移動ループの開始●隕石再落下に一定の角度をつける(隕石表示のまえのX座標Uに増分Dを加算する)●効果音●隕石表示●PSG設定(効果音を止める)●トリガー入力を待つためのループ開始●スティック入力処理●防御壁移動●防御壁表示●トリガー入力●ループ終了

4 都市攻防2

●PSG設定(効果音を出せるようにする)●隕石再落下後の表示移動回数設定●隕石の落下に一定の角度をつける●落下音●隕石表示●行8を呼ぶ●爆発表示

5 リプレイ

●リプレイ処理

6 データ

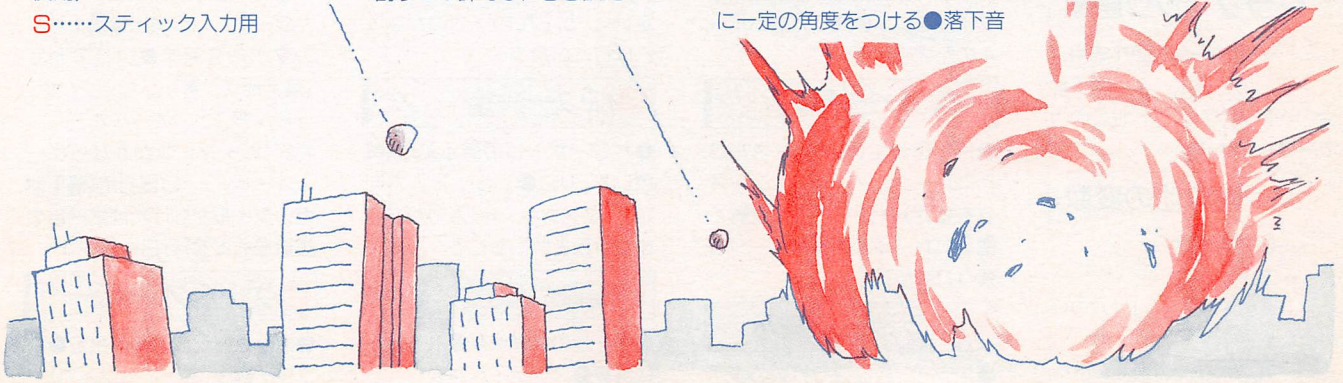
●PSGデータ(行8で読みこみ)

7 スプライト衝突サブ

●防御壁表示位置初期化●残りの隕石数のカウント●Lの値が4になったらメッセージの表示位置を指定する／効果音を止める／メッセージ表示／行5へ飛ぶ、条件を満たしていなければ行2へ返る

8 PSG設定サブ

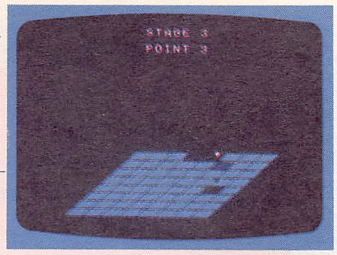
●データ読みこみ●PSG設定



当選者発表

1月号FFBプレゼント当選者① ①『イースIIIの特製レポート用紙』=〈宮城県〉渋谷友之〈福島県〉菊田浩章〈栃木県〉平井秀憲〈千葉県〉金沢龍一〈東京都〉鈴木拓〈神奈川県〉浅野泰雅・片山直史・星武志〈長野県〉臼井孝仁〈新潟県〉古田浩幸〈石川県〉池崎政実〈岐阜県〉伊藤晃〈愛知県〉若杉幸司〈兵庫県〉名村亮治〈島根県〉安食優・野村豊和〈岡山県〉西田光男〈広島県〉保田貴史〈愛媛県〉白石盛夫〈長崎県〉丸田純一

タイル TILE ゴルフ GOLF



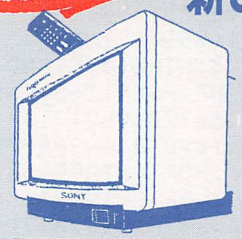
MSX2/2+ VRAM64K
BY NAGI-P SOFT

遊び方は40ページにあります

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5,0:OPEN"GRP:"AS1:DE
FUSR=342:DEFINTC-U:SPRITE$(0)="`みみ`":FOR
I=0TO7:FORJ=0TO7:E=88+I*16-J*8:F=128+J*8
:PSET(E,F):DRAW"C1R16G8L16E8":PAINT(E,F+
1),3,1:NEXTJ,I:K=2:X=88:Y=128:SOUND3,0
2 SOUND7,181:E=RND(1)*8:F=RND(1)*8:PAINT
(89+E*16-F*8,129+F*8),4,1:H=H+1:K=K+2
3 PSET(96,8):PRINT#1,"STAGE"H:PSET(96,24
):PRINT#1,"POINT"K:PUTSPRITE0,(X,Y-1),15
4 S=STICK(0):U=USR(0):C=C+(S=7)-(S=3):A=
COS(C/5.73):B=SIN(C/5.73):PUTSPRITE2,(X+
A*20,Y+B*10-1),8,0:IFSTRIG(0)=0THEN4
5 FORI=0TO1:FORJ=I*15TO15-I*15STEP-I*2+1
:PUTSPRITE1,(X+A*20,Y+B*10-J*4-1),10,0:I
FINKEY$<>CHR$(13)THENNEXTJ,I:GOTO5
6 XX=X:YY=Y:K=K-1:PUTSPRITE2,(0,217)
7 X=X+A*4:Y=Y+B*2:D=D+J:J=J-1:PUTSPRITE0
,(X,Y-D-1),15:PUTSPRITE1,(X,Y-1),1,0:SOU
ND2,255-D:SOUND9,12:IFDTHEN7ELSESOUND9,0
:V=X+2AND255:W=(Y+3)MOD211-((Y+3)MOD8=0)
:G=POINT(V,W):PAINT(V,W),0,1:IFG=4THEN2E
LSEIFKTHENIFG<1THENX=XX:Y=YY:GOTO3ELSE3
8 PSET(88,96):PRINT#1,"GAME OVER":PLAY""
,"V1201C8":FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

新しいRGBのテレビ



ソニー KV-14MD1 Bi-SCAN
価格・9XXXX円 ブラウン管・14型
表示文字・40×50文字(40文字×45行)
入力・アナログRGB/デジタル8ビット/オーディオ
寸法・398×342×405.5mm 質量・12.6kg
消費電力・79W ※テレビチューナー付き

【NAGI-P SOFT】アドベンチャーはめんどくさい、シューティングは疲れるというファンダム読者のためのゴルフシミュレーション「TILE GOLF」です。とうとう新しいRGBのテレビを買いました。ソニーのKV-14MD1、Bi-SCANっつーやつでテレビチューナー付きです。WIDTH80で文字がくっきり／ MSX1のハイドライド3のパラメータがくっきり／ ジンギスカンのタイトルがくっきり／

変数の意味

スプライト座標

A、B……照準の座標⇨X+A×20, Y+B×10−1して表示
D……ボールの高さ(ボールを打ったときに放物線を描くようにするためのY座標増分)
X、Y……ボールの座標
XX、YY……ボールの座標の一時保存用

グラフィック座標

E、F……ゲーム画面作成用
V、W、G……ボールの落下地点の判定用(Gは落下地点のカラーコード検出用)

その他の変数

C……照準の角度
H……ステージ数
I、J……ループ用(Jはパワーの値にも使用)
K……残りポイント数
S……スティック入力用
U……USR関数(キーバッファクリア)呼び出し用

プログラム解説

1 ゲーム画面作成

●初期画面設定●グラフィック画面に文字を表示させるために画面をファイルとしてオープン●USR関数定義(キーバッファクリア)●変数CからUを整数型に定義●ボールのスプライトパターン定義●ゲーム画面にタイルを表示●残り打数とボールの座標設定

2 ステージ設定

●PSG設定(各チャンネルごとにトーンとノイズのオン・オフを指定)●タイルを1枚青く塗る(ゴール設定)●ステージと残り打数加算

3 パラメータ表示

●ステージ数と残り打数の表示
●ボールの表示

4 方向決定

●照準の移動入力(スティック入力)●USR関数呼び出し(キーバッファクリア)●照準の座標計算●照準の表示(赤いボール)●ボールの方向決定入力判定(トリガー入力)／入力がなければ行4へ飛ぶ

5 パワー決定

●パワーボールの表示処理(黄色いボール)●ショット入力判定(リターンキー)／入力があるまで行5先頭へもどる

6 座標の保存

●ボールの座標保存●ポイント数減算●スプライト消去

7 ショット処理

●ボールの座標計算●Y座標増分計算●飛距離用カウンタ減算●ボールとボールの影表示●効果音●ボールが落ちる(高さが0になる)まで行7先頭へもどる●効果音を消す●ボールの落下地点の座標計算●落下地点のカラーコードの検出●落下地点のタイルを消す●クリア判定(落下地点が青かったらクリア、行2へ飛ぶ)／ゲームオーバー判定(ポイント数が0ならゲームオーバー)／OB判定(落下地点のタイルがなければボールの座標をもどす)行3へ飛ぶ

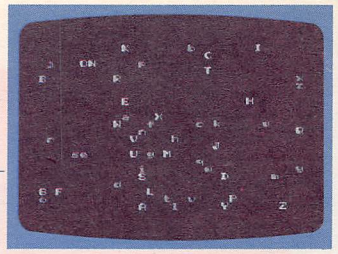
8 ゲームオーバー

●メッセージ表示●効果音●リプレイ処理(スティック入力)

当選者発表

1月号FFBプレゼント当選者② ②『ドラクエの1990年特製カレンダー』=〈長野県〉綿貫正貴〈大阪府〉中山賢司／③『ドラクエのゲームブック上・下巻』=〈神奈川県〉安岡芳久〈兵庫県〉矢野博幸／④『ロードス島戦記のCD』=〈長野県〉宮下純一〈岐阜県〉岩原一晴〈山口県〉木村保之／⑤『激突ペナントレース2』=〈埼玉県〉奥山兼寛〈愛知県〉山下隆征〈大阪府〉植村敏夫〈福岡県〉河原祥啓〈U. S. A.〉森夢太

エー トゥー ゼット A TO Z



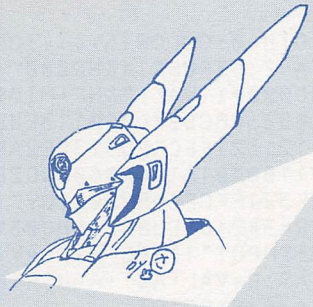
MSX MSX2/2+ RAM8K
BY MICKY

遊び方は41ページにあります

```
1 SCREEN1:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:DIMD(1,2
6),Z(26):I=RND(-TIME):H=9999:FORI=0TO3:V
POKE8204+I,160:NEXT:FORI=520TO999:K=VPEE
K(I):VPOKEI,(KORK¥2)AND&HF0ORK¥4:NEXT
2 WIDTH32:CLS:KEYOFF:P=6144:Q=0:V=3:W=32
:FORJ=0TO1:FORI=0TO25:Z(I)=0:D=RND(1)*73
6:Z=P+D:IFVPEEK(Z)=32THENVPOKEZ,65+I+J*3
2:D(J,I)=D:NEXTI,J:TIME=0ELSEI=I-1:NEXT
3 I$=INKEY$:A=ASC(I$+STR$((I$=""")))-65
4 IFA=-33ANDV>0ANDZ(B)=0THENVPOKED(0,B)+
P,W:V=V-1:FORI=0TO1:D=RND(1)*736:I=-(VPE
EK(D+P)=W):NEXT:VPOKED+P,B+65:D(0,B)=D:B
EEP:LOCATE27,23:PRINT"わ:"HEX$(V);:GOTO3
5 IFSTICK(0)THEN2ELSEIFA<0ORA>25THEN3ELS
EIFZ(A)THEN3ELSEP$="V1505G64":B=A:VPOKED
(0,A)+P,W:D=D(0,A)+SGN(D(1,A)¥W-D(0,A)¥3
2)*W+SGN(D(1,A)MODW-D(0,A)MODW)
6 IFD=D(1,A)THENPLAYP$:BEEP:Q=Q+1:Z(A)=1
:VPOKE6880+A,A+65:VPOKED+P,32:IFQ>25THEN
LOCATE10,15:T=TIME/60:H=H-(T-H)*(T<H):PR
INT"たいむ"T"はい"H:POKE&HFC9B,1:GOTO2ELSE3
7 IFVPEEK(D+P)=32THENVPOKED+P,A+65:D(0,A
)=D:FORI=0TO50:NEXT:GOTO5ELSEVPOKED(0,A)
+P,A+65:PLAY"S0T255V1502L64BN1":GOTO3
```

プログラマからひとこと

機動警察パトレイバー劇場版ビデオ



【MICKY】タイトルは最初、アルファベット・パズルにしようと思ったけど、もうその名前は使われていたのでこのタイトルにしました。プログラムポシェット(No.5)を持っている人は本物のようにするといいでしょう。それから、機動警察パトレイバー劇場版ビデオを見てください。かんどうします。さらにコンピュータにくわしい人ならさらにかんどうをあじわえるでしょう。

変数の意味

A……入力された文字のアルファベット順番号
B……入力された文字のアルファベット順番号の保存用
D……パターン名称テーブル上のアドレス※Pに加えて文字の表示位置として使用
D(n, m)……文字の表示位置を記録する配列変数(n=0なら大文字、n=1なら小文字の位置情報が入る。mはアルファベット順番号)
H……ハイタイム(最短時間)
I、J……ループ用
I$……キー入力用
K……太文字処理用
P……パターン名称テーブルの先頭アドレス
P$……効果音
T……タイム
V……残りワープ数
W……文字移動計算用/文字消去用のキャラクタコード
Z……初期画面の文字表示用
Z(n)……文字をクリアしたかを記録する配列変数(nはアルファベット順番号)

プログラム解説

1初期設定

●初期設定●配列宣言●変数設定●太文字処理

2画面表示

●画面初期化●変数設定●文字を表示する位置を決める●決めた位置が空白であれば文字を表示する/その文字の配列D(J, I)にその文字の位置情報を記録する/空白でなければ位置を決めなおす

3キー入力

●キー入力●入力された文字のアルファベット順番号計算

4ワープ

●ワープ処理(スペースキーが押され、残りワープ数が0より大きく、直前に押されたキーの文字がまだクリアされていなければ、その文字を消す/残りワープ数を減らす/文字を飛ばす位置を決める/飛ばす位置が空白かを調べる/飛ばした先に文字を表示する/文字の位置を配列に記録する/残りワープ数を表示する/行3へ飛ぶ)

5どのキーが押されたか

●キー入力判定処理(カーソルキーが押されたら行2へ飛ぶ=ギブアップ/行3の入力文字が大文字のアルファベットでなければ行3へ飛ぶ/その文字がクリアされていれば行3に飛ぶ)●以上の条件が満たされていなければ効果音を設定する/行3の入力文字を保存する/文字を消す/文字の移動先の位置を決める

6文字がくっついた

●文字クリア判定処理(大文字の位置がその文字の小文字の位置と同じになったか)●効果音●クリア数を加算する●クリアした文字を配列変数Z(A)に記録する●クリアした文字の大文字を画面の下に表示する●クリアした文字があった位置を空白にする●すべての文字をクリアしたら、タイムを計算●ハイタイム判定●タイムとハイタイムを表示●リプレイ処理●クリアしていなければ行3へ飛ぶ

7文字がひっかかった

●文字衝突判定処理(文字の移動先の位置が空白ならばその位置に文字を表示)●文字の位置を配列に記録する●行5へ飛ぶ、なにか文字があれば現在の位置に文字を表示する●効果音●行3へ飛ぶ

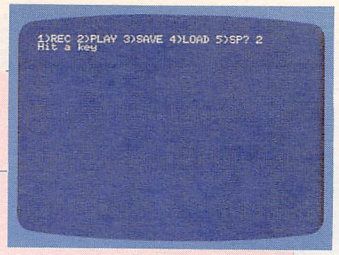
当選者発表
1月号FFBプレゼント当選者③ ⑥「ドライブゲーム用ジョイハンドル」=〈福島県〉市川進〈福井県〉朝倉勝〈愛知県〉北川隆宏・鋤柄充志〈兵庫県〉藤井護/⑦CGツールソフト「グラフサウルス」=〈山形県〉川部勉〈東京都〉川上収・関根淳〈静岡県〉長瀬奈津子〈大阪府〉長田守人/⑧「フォトン・アルファベース」の招待券」=フォトンシステムネットワークより直接、発送されますので、ここでは省略します。

音声合成メーカー2

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY S-Ⅱ

遊び方は41ページにあります



注意 このプログラムは、一部にマシン語を使用しています。リストを打ちこみ終わったら、かならずディスクかテープにセーブしてからRUNするようにしてください。

```
1 SCREEN0:KEYOFF:WIDTH40:COLOR15,4,4:CLE
AR200,&H9FFF:DEFINTA-Z:DEFUSR1=&HD000
2 FORI=0TO77:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$(
"3E01CDF3001100A00E000608CD2BD0CB113E0EC
D9600E68007B14F10EF121321FFCFED5230E2AFC
DF300C93E013D20FDC91100A01A134F0608CD2BD
079E680CD3501CB1110F321FFCFED5230E7C9",I
*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=342:DEFUSR2=&HD031
3 BEEP:CLS:A=USR(0):INPUT"1)REC 2)PLAY 3
)SAVE 4)LOAD 5)SP";A$:B=VAL(A$):A=USR(0)
:ON-B*(B<6)GOTO4,5,6,6,8:GOTO3
4 A$="Ready?":GOSUB7:A=USR1(0):GOTO3
5 A$="Hit a key":GOSUB7:A=USR2(0):GOTO3
6 INPUT"1)TAPE 2)DISK";A$:C=VAL(A$):A=US
R(0):IFC=0ORC>2THEN6ELSED=B-3:B$="":INPU
T"FILE NAME";B$:B$=MID$("CAS:",C*4-3,4)+
B$:A$="<"+MID$("SAVELOAD",D*4+1,4)+">Hit
 a key":GOSUB7:IFDTHENBLOADB$:GOTO3ELSEB
SAVEB$,&HA000,&HCFFF:GOTO3
7 PRINTA$:FORI=0TO1:I=-(INKEY$<>""):NEXT
:PRINT:PRINT"      doing･･･":RETURN
8 PRINT"NOW("+MID$(STR$(PEEK(&HD02C)),2)
+"):FAST(1-49)SLOW";:INPUTC:IF0<CANDC<50
THENPOKE&HD02C,C:A$="  ":GOTO3ELSE8
```

変数の意味

その他の変数

A……USR関数呼び出し用

A$……コマンド入力用／メッセージ表示用

B……コマンド判定用(1=REC、2=PLAY、3=SAVE、4=LOAD、5=SP)

B$……ファイルネーム用

C……テープかディスクか（1=テープ、2=ディスク）

D……セーブかロードかの判定用(1=セーブ、2=ロード)

I……マシン語書きこみ用／入力待ちループ用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●マシン語領域の確保●USR関数定義(USR1=音声入力)

2 マシン語書きこみ

●マシン語書きこみ●USR関数定義(USR=キーバッファクリア、USR2=音声出力)

3 コマンド選択

●効果音●画面消去●キーバッファクリア(USR関数呼び出し)●コマンド選択メッセージ表示と入力●入力された文字を数字に変える●入力が有効かの判定●キーバッファクリア(USR関数呼び出し)●コマンド処理ルーチンへの分岐

4 音声入力

●音声入力メッセージ設定●入力待ちサブへ(行7へ飛ぶ)●音声入力(USR1関数呼び出し)●行3へ飛ぶ

5 音声出力

●音声出力メッセージ設定●入力待ちサブへ(行7へ飛ぶ)●音声出力(USR2関数呼び出し)●行3へ飛ぶ

6 セーブとロード

●媒体選択メッセージ表示と入力●入力された文字を数字に変える●キーバッファクリア(USR関数呼び出し)●入力が有効かの判定●セーブかロードかの判定用変数設定●ファイルネーム入力●ファイルネーム処理●セーブかロードのメッセージ設定●入力待ちサブへ(行7へ飛ぶ)●セーブかロードかの判定●データのロード●データのセーブ●行3へ飛ぶ

7 入力待ちサブ

●メッセージ表示●キー入力待ち処理●実行メッセージ表示

8 スピードチェンジ

●現在のスピードとメッセージ表示●入力●入力が有効かの判定●スピードを設定しているアドレスへ数値を書きこむ●メッセージ用変数初期化●行3へ飛ぶ

マシン語解説

&HD000～&HD02A
音声入力、RAMへの音声データ書きこみ(USR1)

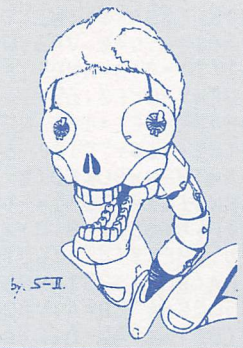
&HD031～&HD04D
音声出力、RAMからの音声データ読みこみ(USR2)

■ワークエリア

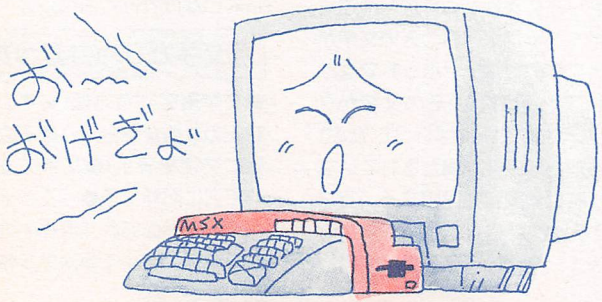
&HD02B～&HD030
RAMへの書きこみとRAMからの読みこみのときのスピード調節用カウンタ

プログラマからひとこと

テスト中によくアイデアが出る



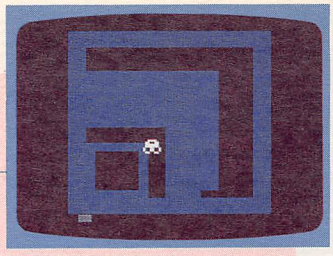
【S-Ⅱ】なにをかくそう、このプログラムは期末テスト中に作ったものです。なぜかしら、テスト中はよくアイデアが出るものなんです。それはそうと、うちの羽室台コンピュータ同好会が部になりました。そこで部費でストーブを買うかこたつを買うか決めかねています。うちょ「音源ボードがいい」けちょ「ひょーっ」いんしょ「ストーブよ」中井くん「日の出はさみーちゃ」中西くん「しゃっちだめちゃ」たにあん「うひゃどぅひゃ」これ先輩「おっさんこたつちゃ」……。話は変わって、うちの学校のパソコンでは『ぼのぼの』はうごきませんでした。



当選者発表

1月号ソフトプレゼント① 『スペースマンボウ』=〈三重県〉橋爪良季〈奈良県〉松永敏治／『サーク』=〈山梨県〉小河原宏之〈鹿児島県〉本田佳靖／『維新の嵐』=〈福島県〉佐原正章〈富山県〉前田雅成／『ルーンワース』=〈静岡県〉北野史暁〈大阪府〉阿部徹／『アークスⅡ』=〈千葉県〉武田充規〈愛知県〉川口直也／『プレイボールⅢ』=〈茨城県〉寺田健治〈鳥取県〉山田俊則／『アウトロー水滸伝』=〈東京都〉滝沢信之〈岐阜県〉中原智

トンネル・トライアル



MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Nu～

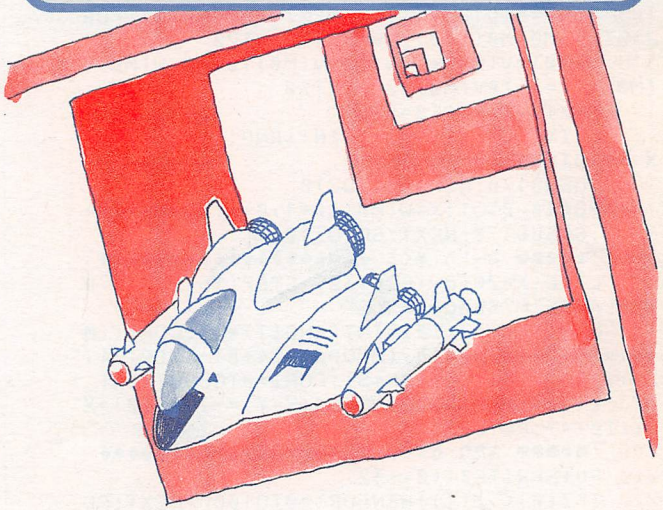
遊び方は42ページにあります

```
1 KEY1,"SCREEN0"+CHR$(13):SCREEN1,1:WIDT
H23:COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINTA-Y:SPRITE$
(0)="<f~~ゖゖf":SPRITE$(1)="????":D=8216
2 FORI=0TO8:READM(I):NEXT:FORI=0TO7:READ
L(I),C(I):NEXT:FORI=0TO2:READA$(I):NEXT
3 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:VDP(2)=M(N):POKE&H
F923,M(N)*4:CLS:FORK=0TO7:A=VAL("&H"+MID
$(A$(I),K+1,1)):B=VAL("&H"+MID$(A$(J),K+
1,1)):FORL=0TOL(K)-1:LOCATEA,B+L:PRINTST
RING$(L(K),C(K));:NEXTL,K:N=N+1:NEXTJ,I
4 BEEP:SCREEN1:CLS:PRINT"TRIAL"T+1:PUTSP
RITE0,(0,208):FORI=0TO4:FORJ=0TO7:VPOKE1
536+I*64+J,0:Z=SIN(1):NEXTJ,I:C=15:E=1:F
=1:Q=0:U=T+5:H=(9-T)*16:V=0:W=0:X=124:Y=
84:SOUND0,24-T:SOUND7,54:SOUND8,15
5 VDP(2)=M(E*3+F):PUTSPRITE1,(Q,184),3
6 GOSUB9:S=STICK(0)+STICK(1):V=V+((S>5)-
(S>1ANDS<5))*2+1-E:W=W+((S=1ORS=2ORS=8)-
(S>3ANDS<7))*2+1-F:X=X+V:Y=Y+W:IFX<40ORX
>208ORY<0ORY>168THENFORC=0TO13:SOUNDC,99
-C*5:GOSUB9:NEXT:FORI=0TOD:NEXT:GOTO4
7 Q=Q+1:IFQ>240THENU=1:FORI=0TO9:GOSUB9:
NEXT:T=T-(T<9):GOTO4ELSEIFQMOD15<>0THEN6
ELSER=RND(1)*3:IFQAND1THENF=RELSEE=R
8 GOTO5:DATA2,3,4,5,7,9,10,11,12, 23,208
,19,200,15,192,13,216,11,208,9,200,7,192
,5,32, 02222223,02456789,0258ACEF
9 PUTSPRITE0,(X,Y),C:VPOKED+G,U:G=(G+1)M
OD4:FORJ=0TOH:NEXT:VPOKED+G,1:RETURN
```

プログラマからひとこと

嗚呼！若人よ、何故に死に急ぐ

【Nu～】時は2010年。豊饒(ほうじょう)に飽きた若者たちは死のゲーム『トンネル・トライアル』に生命を賭けるのだった。だがしかし、究極のトンネル「トライアル10」に達した者はいまだいない。今日もまた、1人の若者がトンネルに飛び立って行く。嗚呼(ああ)／若人(わこうど)よ、何故(なぜ)に死に急ぐ。



変数の意味

スプライト座標

X、Y……宇宙船の座標
V、W……宇宙船の座標増分
Q……宇宙船の飛行距離

その他の変数

A、B……背景用キャラクタの設置用座標
A$(n)……座標A、Bの設定に使用
C……宇宙船の色指定用
C(n)……背景用キャラクタコード用
D、G……背景色変え用
E、F、R……画面切り換えに使用する画面番号
H……スピード
I、J、K、L……ループ用
L(n)……背景用キャラクタの表示座標および表示するキャラクタ数
N……画面作成時の面番号
M(n)……VDP(2)で表示する画面の表示画面番号
S……スティック入力
T……トライアル数
U……壁の色指定用
Z……ウエイト

プログラム解説

1　F1キーに「SCREEN0」とリターンキーを設定(画面復帰用)／スプライトパターン定義

2　背景作成用の各種配列データ読みこみ

3　VRAMのアクティブページにトンネルの9パターンの絵を書きこむ(同時にディスプレイページも変えているので画面にかいているのが見える)

4　効果音／トライアル数表示／宇宙船消去／背景キャラクタ定義／変数初期設定／トンネルの色設定／スピード設定／効果音

5　画面表示／距離メータ表示

6　行9を呼ぶ／スティック入力／宇宙船座標増分計算／宇宙船移動計算／クラッシュ判定処理

7　飛行距離計算／ステージクリア判定処理／画面切り換え先決定

8　行5へ飛ぶ／背景作成用データ(行2で読みこみ)

9　宇宙船表示／画面スクロール処理(キャラクタ色切り換え)

プログラム確認用データ

使い方は46ページ

```
1> 67    2>171    3>  5    4>243
5> 64    6>109    7>103    8>226
9> 68
```

当選者発表

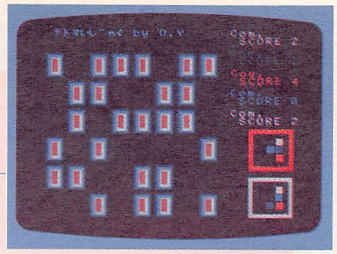
1月号ソフトプレゼント②『シュバルツシルト』=〈福井県〉板本展也〈京都府〉乾真樹／『レナム』=〈兵庫県〉中川卓也〈福岡県〉梅崎晃弘／『ドール』=〈千葉県〉近藤健司〈東京都〉三木義明／『メンバーシップゴルフ』=〈群馬県〉森尻貞幸〈千葉県〉鈴木一／『紫禁城』=〈北海道〉大石敏明〈東京都〉成田和弘／『銀河英雄伝説』=〈愛媛県〉仲西輝〈福岡県〉石井康太郎／『ミスティ』=〈東京都〉矢崎達也〈島根県〉今若隆行

テトラ衰弱

MSX2/2+ VRAM64K

BY 山下修

遊び方は42ページにあります



```
10 '●●●●● テトすいしゃく　by O.Y ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
20 COLOR15,1,1:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINTA-J,L-Z:DIMM(7,5),M0(7,5),V(12),W(12,4,1):OSAMU=RND(-TIME):GOSUB370:GOSUB470
30 '●●●●● カート゛ せんたく ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
40 IFN$(P)="Com."THEN100ELSEFORI0=0TO1
50 PUTSPRITE0,(X*20+8,Y*28+31),-(RND(1)<.7)*C(P-1),0
60 S=STICK(0)+STICK(1):IFSMOD2=0THEN80
70 X=X+(S=7)-(S=3):Y=Y+(S=1)-(S=5):X=X+((X>7)-(X<0))*8:Y=Y+((Y>5)-(Y<0))*6:BEEP
80 I$=INKEY$:IFI0=1AND(I$=CHR$(13)ORSTRIG(3))THENPLAY"S0M1000O3L64G":Z(0)=Z(0)+1+(Z(0)=3)*4:COPY((M¥6)*96+Z(0)*24+8,(MMOD6)*24+8)-STEP(24,24),1TO(200,116),1TO(200,116)
90 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0ORM(X,Y)<0THEN50ELSEGOSUB170:NEXTI0:GOTO210
100 FORI=0TO12:V(I)=0:NEXT:FORI=0TO7:FORJ=0TO5:M0=M0(I,J):IFM0<1THEN120
110 V(M0)=V(M0)+1:W(M0,V(M0),0)=I:W(M0,V(M0),1)=J:IFV(M0)=2THEN150
120 NEXTJ,I:FORI0=0TO1
130 X=INT(RND(1)*8):Y=INT(RND(1)*6):IFM(X,Y)<0THEN130
140 GOSUB170:NEXT:GOTO210
150 FORI0=0TO1:X=W(M0,I0+1,0):Y=W(M0,I0+1,1):GOSUB170:NEXT:GOTO210
160 '●●●●● カート゛ めくる ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
170 LINE(X*20+8,Y*28+32)-STEP(16,24),1,BF:PLAY"S1M7000O6L32CG"
180 M=M(X,Y):Z(I0)=INT(RND(1)*4):COPY((M¥6)*96+Z(I0)*24+8,(MMOD6)*24+8)-STEP(24,24),1TO(200,116+I0*48):FORI=0TO800:NEXT
190 L(I0)=M:M(X,Y)=-1:M0(X,Y)=-1:X(I0)=X:Y(I0)=Y:RETURN
200 '●●●●● あたり はんてい ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
210 PUTSPRITE0,(0,-32)
220 IFZ(0)<>Z(1)THENFORI=0TO1000:NEXT:PLAY"S0M1000O3L64G":Z(1)=Z(1)+1+(Z(1)>2)*4:COPY((M¥6)*96+Z(1)*24+8,(MMOD6)*24+8)-STEP(24,24),1TO(200,164):GOTO220
230 FORI=0TO1000:NEXT:IFL(0)=L(1)THEN250
240 PLAY"S1M4000L4O2C2CCC2":FORI=0TO5400:NEXT:FORI=0TO1:M0(X(I),Y(I))=-(L(I)+1)*(RND(1)<K):M(X(I),Y(I))=L(I):COPY(210,8)-(226,32),1TO(X(I)*20+8,Y(I)*28+32):NEXT:GOTO270
250 PLAY"S0M6000L32O5CCDEEFGABO6CDEFGABO7C16":S(P)=S(P)+1:PSET(224,P*20-4),1:COLORC(P-1):PRINT#1,S(P):P=P-1:T=T+1
260 FORI=0TO5000:NEXT:IFT=24THEN290
270 FORI=0TO1:LINE(200,116+I*48)-STEP(24,24),1,BF:NEXT:P=P+1+(P=N-(N=1))*(N-(N=1)):GOTO40
280 '●●●●● ケ゛ーム エント゛ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
290 FORI=1TON-(N=1)-1:FORJ=I+1TON-(N=1)
300 IFS(I)<S(J)THENSWAPS(I),S(J):SWAPN$(I),N$(J)
310 NEXTJ,I:PSET(32,32),1:COLOR15:PRINT#1,"せいせきて゛ こ゛さ゛います"
320 PLAY"S0M6000O5L8CO6CO5BAG2L4EDC2"
330 FORI=1TON-(N=1):PSET(0,I*20+36),1:PRINT#1,I;:PRINT#1,USING"&　　& SCORE ##";N$(I);S(I);:NEXT
340 COLORINT(RND(1)*15)+1:PSET(32,160),1:PRINT#1,"HIT SPACE KEY":IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN340
350 GOSUB370:SCREEN5,3:GOSUB520:GOTO40
360 '●●●●● オープニング゛ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
370 SCREEN1:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,1,1:LOCATE3,1:PRINT"テトすいしゃく by O.Y":PRINT:PRINT:PLAY"S0M7000O5L12CO6CO5ECD6"
380 INPUT" なんにん゛て゛ あそは゛されますか (1-5)";N
390 IFN>5ORN<1THEN380
400 PRINT:PRINT:PRINT" おなまえを おおしえくた゛さいまし":PRINT" 8もし゛まて゛て゛ おねか゛いいたしとうこ゛さ゛います"
410 FORI=1TON:PLAY"S1M4000O4L32EG":PRINT:PRINTI;"は゛んめ のかた";:INPUTN$:N$(I)=LEFT$(N$,8):NEXT
420 K=10:IFN>1THEN450ELSEPRINT:PRINT
430 N$(2)="Com.":INPUT" Computerの レヘ゛ルは ど゛れくらいか゛　　よろしいて゛すか (1-10)";K
440 IFK>10ORK<1THEN430ELSEK=K/10
450 FORI=1TON-(N=1):SWAPN$(I),N$(INT(RND(1)*(N-(N=1)))+1):NEXT:RETURN
460 '●●●●● か゛めん つくる ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
470 SCREEN5,3,0:FORI=0TO4:READC(I):NEXT
480 SETPAGE0,1:CLS:FORI0=0TO1:RESTORE590:FORI=0TO23:READA$:FORJ=0TO8:A=VAL(MID$(A$,J+1,1)):IFA=0THEN500
490 LINE(I0*96+(IMOD4)*24+(JMOD3)*8+9,(I¥4)*24+(J¥3)*8+9)-STEP(6,6),C(A-1),BF
500 NEXTJ,I:C(1)=5:C(3)=2:NEXTI0
510 FORI=0TO3:LINE(210+I*2,8+I*2)-(226-I*2,32-I*2),4+I*3,BF:NEXT
520 SETPAGE0,0:CLS:COLOR3:PSET(16,8),1:PRINT#1,"テトすいしゃく by O.Y"
530 FORI=0TO7:FORJ=0TO5:COPY(210,8)-(226,32),1TO(I*20+8,J*28+32):NEXTJ,I
540 FORI=1TON-(N=1):COLORC(I-1):PSET(176,I*20-12),1:PRINT#1,N$(I):S(I)=0:PSET(184,I*20-4),1:PRINT#1,"SCORE";S(I):NEXT
550 FORI=0TO1:FORJ=0TO3:LINE(192+J,108+J+I*48)-(232-J,148-J+I*48),8+I*2+JMOD2,B:NEXTJ,I
560 FORI=0TO7:FORJ=0TO5:M(I,J)=(I*6+J)MOD12:M0(I,J)=0:NEXTJ,I:FORI=0TO7:FORJ=0TO5:SWAPM(I,J),M(INT(RND(1)*8),INT(RND(1)*6)):NEXTJ,I:SPRITE$(0)=STRING$(13,255):P=1:T=0:RETURN
570 '●●●●● テ゛ータ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
580 DATA10,2,9,5,15
590 DATA120340000,310420000,430210000,240130000,123040000,001042003,000040321
600 DATA300240100,120034000,001032040,000430021,040230100,021430000,040032001
610 DATA0000034120,100230040,123004000,001002043,000400321,340200100,123400000
620 DATA041002003,000004321,300200140
```


当選者発表 1月号ソフトプレゼント③ 『クレセントムーンがある』=〈神奈川県〉亀井敏也〈兵庫県〉西谷淳／『ピーチアップ』=〈大阪府〉関山裕顕〈兵庫県〉渡辺将之／『ピンクソックス』=〈新潟県〉鈴木謙太〈愛知県〉安藤由貴／『ディスクステーション8号』=〈青森県〉一戸重文〈福岡県〉井上智也

変数の意味

A……裏画面へのブロックパターン描画用
A$……ブロックパターン読みこみ用
C(n)……n番目のプレイヤーのカーソル等の色
I、J……ループ用
I$……キー入力用
I0……何枚目をめくっているか(0＝1枚目、1＝2枚目)
K……レベルの10分の1(＝コンピュータが記憶する確率)
L(n)……2枚めくったうちn＋1枚目のカード種別(0～11)
M……めくったカードの種別
M(n, m)……左からn番目、上からm番目のカード種別(取られていれば－1)
M0……ペア探索時、現在注目している位置にあるカードの種別(1～12)
M0(n, m)……コンピュータが記憶している左からn、上からm番目のカード種別(未記憶なら0、取られていれば－1)
N……コンピュータを除くプレイヤー数
N$……プレイヤー名入力用
N$(n)……プレイヤー名
OS……乱数初期化用
P……プレイ中のプレイヤー
S……スティック入力用
S(n)……n番目のプレイヤーの得点(取ったペアの数)
T……取られたペアの数(終了判定用)
V(n)……ペア探索時、カード種別nを何枚記憶しているか
W(n, m, I)……ペア探索時、m＋1枚目のカード種別nの位置(I＝0：X座標、I＝1：Y座標)
X、Y……カーソル位置
X(n)、Y(n)……2枚めくったうち、n＋1枚目のカードの位置
Z(n)……2枚めくったうち、n＋1枚目のカードのブロックの向き(0～3)

プログラム解説

10～20　初期設定
30　REM文
40　コンピュータの番か判定
50～90　人間がカードをめくる
100～150　コンピュータがカードをめくる
160～190　指定位置のカードを表示してめくられたことを記憶するサブ
200～230　カードの向きを変えてあっているか判定
240　あっていないとき、カードを記憶してもどす
250～260　あっているとき、得点の更新／順番調整／終了判定
270　めくったカード消去とプレイヤー更新
280～350　成績表示とリプレイ
360～450　初期化サブ1(画面等初期化／プレイ人数・プレイヤー名・レベル入力／順番決め)
460～560　初期化サブ2(裏画面に6×2×4種類のブロックを描く／ゲーム画面描画／カードをシャッフル)
570　REM文
580　プレイヤーカラーのデータ(行470で読みこみ)
590～620　4×6種類のブロックのパターンデータ(行480で読みこみ)

からくちの補足

コンピュータのめくったカードがどこにあったカードなのか、カードを伏せるまでわかりにくかったので、それを改善するための修正案をリスト1に示す。

また、カードがあわなかったときは適当に時間待ちするのではなく、キー入力があるまで待つべきだ。行240の「FOR I＝0TO5400：NEXT」を「I$＝INPUT$(1)」に置き換えるといい。

画面左下に変な線が出るというバグがあったが、これは行210のY座標を209(指定スプライト面の表示を消す)としていたため。SCREEN5のときは217でなければならない。また、－32ならどのモードでもスプライトを消す効果がある。

ゲーム進行に支障はないが、行590の最後のデータが「000040321」でなければならないのに「0000040123」になっていた(修正済)。

行80の「Z(0)＋1＋(Z(0)＝3)＊4」、行220の「Z(1)＋1＋(Z(1)＞2)＊4」、行270の「P＋1＋(P＝N－(N＝1))＊(N－(N＝1))」は、MODを使ってそれぞれ「(Z(0)＋1)MOD4」、「(Z(1)＋1)MOD4」、「(P＋1)MOD(N－(N＝1))」とすれば短くかつわかりやすくなる。

思考ルーチンについては、カード種別のコード系が2通りあるのもわかりにくいし、全体的にややむだが多いような気がする。とくに配列M0はまったく不要だ。座標だけ記憶しておけば、カード種別は配列Mを見ればいいわけだから。

要素12×2の配列に座標だけを記憶し、別に自分(コンピュータ)が開いた2枚と人間が開いた2枚の計4枚の座標を記憶する配列を用意して、この4枚とすでに記憶しているカードとを比較してペアを探すというアルゴリズムが効率的だろう。

●リスト1

```
170 LINE(X*20+8,Y*28+32)-STEP(16,24),1,B
F:PLAY"S1M7000O6L32CG":FORJ=0TO3:LINE(X*
20+8+J,Y*28+32+J)-(X*20+24-J,Y*28+56-J),
8+I0*2+JMOD2,B:NEXT
250 PLAY"S0M6000L32O5CCDEEFGABO6CDEFGABO
7C16":S(P)=S(P)+1:PSET(224,P*20-4),1:COL
ORC(P-1):PRINT#1,S(P):P=P-1:T=T+1:FORI=0
TO1:LINE(X(I)*20+8,Y(I)*28+32)-STEP(16,2
4),1,BF:NEXT
```

プログラム確認用データ

使い方は46ページ

```
 10> 9    20> 0    30>153   40>147
 50>155   60>123   70> 6    80>237
 90> 65   100> 28  110>111  120> 26
130>153  140>169  150>106  160>125
170> 32  180> 15  190>232  200>230
210>121  220>150  230> 74  240> 23
250>115  260>179  270>149  280> 98
290>107  300> 4   310>176  320>251
330>105  340> 19  350> 68  360>104
370> 74  380>226  390>109  400> 92
410>100  420>184  430>122  440>112
450>109  460> 27  470> 5   480>114
490>211  500>181  510>251  520> 54
530> 85  540> 34  550> 16  560> 56
570>231  580>151  590>153  600>137
610>138  620>184
```

プログラマからひとこと

よしなしごとをそこはかとなく①

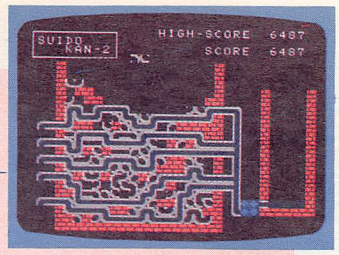
【山下修】2か月連続で採用されたのははじめてだなあ。それにはじめて2本同時に採用された。そろそろぼくの名前や「丸顔とピースサイン」のイラストを覚えてくれた人がいるだろうか。いるとしたらとてもうれしいことだ。2本同時に採用されると、この欄も2倍割りあてられるわけだ。以下はよしなしごとをそこはかとなく書きつづるとしよう。1月号のプログラムコンテストの記事を読んだ。Mファン大賞受賞者が13歳というのにはびっくり。13歳であのマシン語入りプログラムを組むとは。ほかの各賞受賞者も低年齢であった(私はちなみに19歳の大学1年生)。近ごろの若人(わこうど)はたいしたものだ。ファンダムのプログラムはレベルが高い。とくにマシン語入りのプログラムはBASICしか知らない私がかないっこない、と思うことがある。けれども今回採用された。だから感激もひとしお。(続く)

水道管Ⅱ

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 若林賢人

遊び方は43ページにあります




```
10 SCREEN1,RND(-TIME),0:DIMC$(15,7),OP$(
17):COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z
20 FORI=0TO8:READB$:FORU=0TO7:Z=VAL("&H"
+MID$(B$,U*2+1,2)):VPOKE-(1408+I*8+U)*(I
<8),Z:VPOKE1472+I*8+U,Z:NEXTU,I
30 READB$,BB$:FORI=0TO5:FORJ=1TO2:A(I+1,
J)=VAL(MID$(B$,I*2+J,1)):B(I+1,J)=VAL(MI
D$(BB$,I*2+J,1)):NEXTJ,I
40 FORI=0TO7:READB$:FORU=0TO7:VPOKE14336
+I*8+U,VAL("&H"+MID$(B$,U*2+1,2)):NEXTU,
I:E$=CHR$(27)+"Y"
50 FORI=1TO7:FORJ=1TO2:A$(I,J)=CHR$(175+
I-8*(J=2)):NEXTJ,I:A$(0,1)="ﾀ"
60 FORI=0TO15:READB$:FORJ=0TO7:C$(I,J)=A
$(VAL(MID$(B$,J+1,1)),1):NEXTJ,I
70 FORI=0TO17:READOP$(I):NEXT:HI=1000
80 VPOKE8214,225:VPOKE8215,228:VPOKE8216
,144:VPOKE8208,124:DEFFNZ(A,B)=VPEEK(614
4+A+B*32):DEFFNR=(D=1ORD=3):DEFFNQ=(D=0O
RD=2):GOTO430
90 T=0:PI=1:GOSUB390
100 CLS:FORI=4TO22:LOCATE4,I:PRINT"ﾀ"SPC
(16)"ﾀ":NEXT:PRINTE$"7$"STRING$(18,192);
:FORI=7TO20:LOCATE26,I:PRINT"ﾀｿｿｿｿﾀ":NEX
T:PRINTE$"5:ﾀﾀﾀﾀﾀﾀ";:W=0:WW=0
110 PRINTE$"48◆◆ｹ"E$"57ｼ◆◆"
120 FORI=0TOPI:Q=RND(1)*14+7:IFFNZ(21,Q)
=185THENI=I-1:NEXTELSEXX(I)=20:YY(I)=Q:H
(I)=2:O(I)=0:LOCATE21,Q:PRINT"ｹｹｻ":NEXT:
C=0:FORI=6TO20:Q=FNZ(22,I):IFQ=185ANDC=1
THENLOCATE23,I:PRINT"ｾ"ELSEIFQ=185THENC=
1ELSEIFCTHENLOCATE23,I:PRINT"ｸ"
130 NEXT:FORI=0TOPI:Q=RND(1)*15+7:IFFNZ(
2,Q-1)+FNZ(2,Q)+FNZ(2,Q+1)<>96THENI=I-1:
NEXTELSELOCATE2,Q:PRINT"ｲｱｱ":NEXT
140 PRINTE$" !┌──────┐"E$"!!!SUIDO  !
":PRINT" !  KAN-2!"E$"#!└──────┘"
150 LOCATE20,2:PRINT"SCORE"E$" /HIGH-SCO
RE":GOSUB360:TIME=0:E=RND(1)*16:N=6:OO=0
160 C=E:X=12:Y=3:D=0:E=RND(1)*16:SWAPC,E
:GOSUB260:IFVPEEK(6284)+VPEEK(6285)=64TH
ENX=12:Y=4:SWAPC,E:GOSUB260ELSE400
170 FORI=0TO6:V=STICK(JK):GOSUB280
180 S=(V=7)-(V=3):IFSTRIG(JK)THENGOSUB23
0ELSEIFS<>0THENGOSUB270ELSEIFV=5THEN200E
LSEFORU=0TO15:NEXT
190 NEXT
200 IFFNZ(X,Y+1-FNR)-FNZ(X+1,Y+1)*FNQ<65
THEN220
210 PLAY"S0M1000L16O5CO6C":GOTO300
220 GOSUB250:Y=Y+1:GOSUB260:GOTO170
230 IFFNZ(X-FNR,Y-FNQ)<>32THENRETURN
240 GOSUB250:D=D+1+4*(D=3):GOSUB260:RETU
RN
250 LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATEX-FNQ,Y-FNR
:PRINT" ":RETURN
260 LOCATEX,Y:PRINTC$(C,D*2):LOCATEX-FNQ
,Y-FNR:PRINTC$(C,D*2+1):RETURN
270 IFFNZ(X+S+FNQ*(S=1),Y)-FNZ(X+S,Y+1)*
FNR<65THENGOSUB250:X=X+S:GOSUB260:RETURN
ELSERETURN
280 W=W+1+(PI+1)*(W=PI):PUTSPRITEW,(XX(W
)*8,YY(W)*8-1),4,(H(W)-1)*2+WW:IFW=PITHE
NWW=-(WW=0):RETURNELSERETURN
290 TIME=0:N=N+1:LOCATE27,N:PRINT"    ";
:IFN=20THEN400ELSERETURN
300 FORI=0TOPI:Z=FNZ(XX(I),YY(I))-175:IF
Z=-143THEN310ELSEIFZ<1ORZ>6THEN400ELSE34
0
310 IFO(I)=0ANDXX(I)=2THENOO=OO+1:O(I)=1
:T=T+200:PLAY"V15L32CEDA":IFOO=PI+1THEN3
70
320 GOSUB280:NEXT:T=T+1-FNR:GOSUB360:IFT
IME>2520THENGOSUB290
330 GOTO 160
340 PUTSPRITEI,(0,0),0:H(I)=B(Z,-(A(Z,1)
=H(I))-(A(Z,2)=H(I))*2):IFH(I)=0THEN400
350 LOCATEXX(I),YY(I):PRINTA$(Z,2):T=T+5
:GOSUB360:XX(I)=XX(I)+(H(I)=2)-(H(I)=4):
YY(I)=YY(I)+(H(I)=3)-(H(I)=1):I=I-1:NEXT
360 HI=HI+(HI-T)*(T>HI):LOCATE26,2:PRINT
T;E$" :"HI:RETURN
370 PLAY"V15L16O4CEDFEGFAGBGABBB":FORI=0
TO3700:NEXT:FORI=N+1TO20:LOCATE27,I:PRIN
T"    ":PLAY"O5C":T=T+100:GOSUB360
380 FORU=0TOPI:PUTSPRITEU,(XX(U)*8,YY(U)
*8-1),4,IMOD2:NEXT:FORU=0TO600:NEXTU,I:P
I=PI-(PI<4):FORI=0TO1500:NEXT:GOSUB390:C
LS:GOTO100
390 FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,208):NEXT:RE
TURN
400 GOSUB390:PLAY"V15O4L16BGAFGEFDECFEC"
:LOCATE0,0
410 PRINT"   ｺｹｻｺｹｻｺ ｻｺｹｻ  ｺｹｻｸ ｸｺｹｻｺｹｻ
    ｸ ｸｸ ｸｸｸｸｸ    ｸ ｸｸ ｸｸ  ｸ ｸ      ｸ
ｸｹｸｸｸｸｸｹ   ｸ ｸｸ ｸｸｹ ｸｺｽ      ｸ ｻｸ ｸｸｸｸｸ
  ｸ ｸｸｺｽｸ  ｸｸ       ｼｹｽｸ ｸｸ ｸｼｹｽ  ｼｹｽｼｽ
ｼｹｽｸｼｹ   "
420 FORI=0TO5000:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG
(JK):NEXT
430 CLS:FORI=2TO19:LOCATE0,I:PRINT" "OP$
(I-2):NEXT:LOCATE4,15:PRINTUSING"####";H
I:LOCATE4,19:PRINTUSING"####";T
440 FORI=0TO1:PUTSPRITE0,(160,135),4,I+4
:FORU=0TO50:JK=STRIG(0)-STRIG(1):IFJKTHE
NJK=-(JK=1):GOTO90ELSENEXTU,I:GOTO 440
450 DATAC3C3C3C3C3C3C3C3,FFFF00000000FFF
F,3F7FF0E0C0C0C1C3,FCFE0F07030383C3,C3C1
C0C0E0F07F3F,C383030307FFEFC,C3C3030303
03C3C3,0000000000000000,DFDFDF00FBFBFB00
460 DATA132423431241,132414124332
```

```
470 DATA3C996600000000000,3CBD5A1824C3000
0,020405030305040 2,2224130F0F132422,0000
00000066993C,0000C324185ABD3C,4020A0C0C0
A02040,4424C8F0F0C82444
480 DATA00000000,22112211,32412615,24165
231,54365436,36453645,56353446,11221122,
65534364,63546354,45634563,01021020,0503
4060,03046050,15234162,13246152
490 DATA"      ク  コ  サ   シ ス  ク   ク
500 DATA"      ク コス  シサ ケコケケケ スケケ スケケ
510 DATA"      クコス       クケサ    ス ク ス
520 DATA"  ケケサクシサ    ケケサ クアク   コケケケケケサ
530 DATA"   コスク シサ    コス クアク   ク コケサ ス
540 DATA"  コス ク   シサ コス   クアク      クケス
550 DATA"  ス   ク     シ シケケサシケス      クケケサ
560 DATA"     ケス           シケケケケ     シケケス
570 DATA"
580 DATA"                                   By M.W.
590 DATA" タタタタタタタタ
600 DATA" タHIGH   タ     ケケケケケ
610 DATA" タ SCOREタ      ク ク
620 DATA" タ       タ      ク ク
630 DATA" タタタタタタタタ      ク ク          タソソタ
640 DATA"                   ク ク          タソソタ
650 DATA"    SCORE          ク ク    ク   ◆◆ケソソタ
660 DATA"                   ケケケケケ   シケケ◆◆タタタタ
```

変数の意味

テキスト座標

XX(n)、YY(n)……次に水が流れるパイプの座標※×8、×8＋1して噴射口(水が吹き出すパイプの先端)のスプライト座標(nは噴射口番号)にも変換して使用

X、Y……落ちてくるパイプの座標※－FNR、－FNQしてつながっているパイプの座標としても使用

その他の変数

A、B……ユーザー定義関数定義用

A(n, m)、B(n, m)……パイプデータ(水の流れる向き)(n＝パイプの識別番号、m＝入口と出口の区別)

A$(n, m)……パイプのキャラクタ(n＝パイプの識別番号、m＝1：水が流れていない、m＝2：水が流れている)

B$、BB$……文字データ読みこみ用

C……落ちてくるパイプの識別番号

C$(n, m)……落ちてくるパイプのキャラクタ(n＝パイプの識別番号、m＝パイプの向き)

D……パイプの向きの判定用

E……次のパイプの識別番号

E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る

FNQ……ユーザー定義関数※パイプが横につながっていれば1を返す

FNR……ユーザー定義関数※パイプが縦につながっていれば1を返す

FNZ……ユーザー定義関数※パイプの移動先にあるキャラクタのキャラクタコードを返す

H(n)……水が流れる方向

HI……ハイスコア

I、J、U……ループ用／汎用

JK……ジョイスティックかキーボードかの判定用：0＝キーボード、1＝ジョイスティック

N……水槽からなくなった水の量

O(n)……蛇口までつながったかの判定用(n＝0：つながっていない、n＝1：つながっている)

OO……蛇口まで水が流れたパイプの数

OP$……タイトル用文字データ

PI……パイプの数

Q……乱数用

S……落ちてくるパイプの左右移動用

T……スコア

V……スティック入力用

W……次にアニメーションする噴射口の番号

WW……噴射する水のスプライト番号

Z……キャラクタパターン定義用、水が流れるかの判定用

プログラム解説

10　初期設定

20　キャラクタパターン定義

30　パイプデータ(水の流れる方向)の設定

40　スプライトパターン定義

50　落ちたパイプ用キャラ設定

60　落ちてくるパイプ用キャラ定

70　タイトル用データ設定

80　キャラクタ色設定／ユーザー定義関数定義／タイトル表示ルーチンへ(行430へ飛ぶ)

90　変数初期設定／スプライト消去サブへ(行390へ飛ぶ)

100～150　ゲーム画面作成／変数初期設定

160　変数初期設定／パイプ表示サブへ(行260へ飛ぶ)／パイプが上までつまれたかの判定

170～190　パイプ移動(スティック入力)／水噴射サブへ(行280へ飛ぶ)／パイプ横移動処理／回転(トリガー入力)／下降スピードアップ判定

200　パイプの移動先に何があるかの判定

210　効果音(パイプがつまれたとき)／水が流れるかの判定ルーチンへ(行300へ飛ぶ)

220　パイプ消去サブへ(行250へ飛ぶ)／パイプY座標処理／パイプ表示サブへ(行260へ飛ぶ)／パイプ移動ルーチンへ(行170へ飛ぶ)

230　パイプが回せるかの判定

240　パイプ消去サブへ(行250へ飛ぶ)／パイプ回転処理／パイプ表示サブへ(行260へ飛ぶ)

250　パイプ消去サブ

260　パイプ表示サブ

プログラマからひとこと

いつかマシン語を使ったゲームを

【若林賢人】この『水道管II』は、『水道管』が89年11月号に載ってからずっと考えていて、もっとテトリスみたいな気分でできるようなものにしたいということでこんなゲームになりました。それから『水道管』、そのかわり賞ありがとうございます。『水道管』に票を入れてくれた19名のみなさん、どうもありがとう。いま、マシン語をやっているけどBASICもまだ完全ではないので、さっぱりわからない。でもいつかマシン語を使ったゲームを出したい。

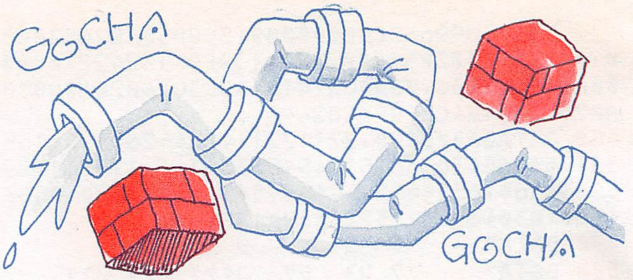
プログラム確認用データ

使い方は46ページ

```
 10> 39   20>240   30>242   40> 54
 50>214   60> 54   70>229   80>129
 90> 97  100>162  110> 29  120> 18
130> 48  140> 25  150>237  160>126
170>  7  180> 74  190>143  200>115
210>174  220>186  230>144  240>141
250> 91  260>131  270> 61  280> 45
290>155  300>135  310>160  320> 69
330>207  340>219  350>230  360>105
370> 10  380> 53  390> 49  400> 31
410>  1  420> 21  430> 76  440>187
450>159  460> 56  470>194  480>192
490>141  500> 27  510> 54  520>167
530>148  540>207  550>170  560>251
570> 96  580>149  590>192  600>238
610> 23  620>144  630> 37  640>101
650>127  660>160
```

次ページへ続く

270　パイプが横に移動できるかの判定／パイプ消去サブへ(行250へ飛ぶ)／パイプ横移動処理／パイプ表示サブへ(行260へ飛ぶ)
280　水噴射サブ
290　水槽の水を減らす／水がなくなったかの判定
300　水が流れるかの判定／水が止まったかの判定
310　蛇口まで水が流れたかの判定／全部つながったかの判定
320　水噴射サブへ(行280へ飛ぶ)／スコア処理／ハイスコア処理サブへ(行360へ飛ぶ)／水が減る時間が来たかの判定
330　パイプ表示ルーチンへ(行160へ飛ぶ)
340　噴射している水のスプライト消去／噴射口の方向処理／水が止まったかの判定
350　パイプに水を流す／ハイスコア処理サブへ(行360へ飛ぶ)／噴射口の座標処理
360　ハイスコア処理・表示サブ
370　効果音(クリア時)／時間待ち処理／水槽の水を減らす／スコア処理／ハイスコア処理サブへ(行360へ飛ぶ)
380　すべての蛇口から水を噴射させる／時間待ち処理／次のステージのパイプ数設定／時間待ち処理／スプライト消去サブへ(行390へ飛ぶ)／画面消去／次のステージへ(行100へ飛ぶ)
390　スプライト消去サブ
400　スプライト消去サブへ(行390へ飛ぶ)／効果音(ゲームーオーバー時)
410　メッセージ表示

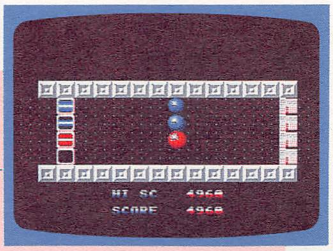


420　時間待ち処理／入力待ち処理
430　タイトル表示／スコアなどのメッセージ表示
440　タイトル時の水噴射アニメーション処理／キーボードかジョイスティックかの判定(トリガー入力)／ゲームスタートルーチンへ(行90へ飛ぶ)
450　キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)
460　パイプデータ(行30で読みこみ)
470　スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
480　パイプ表示用キャラクタデータ(行60で読みこみ)
490〜660　タイトル用データ(行70で読みこみ)

PANEBALL
パネボール

MSX MSX2/2+ RAM 8K
BY 杉本崇行

遊び方は37ページにあります



注意　行40にある「■」は、カーソルキャラクタなのでそのままでは打ちこめません。あらかじめ、KEY1、CHR$ (255) を実行しておいて、F1キーで入力してください。また、ほかにもグラフィックキャラクタやかな文字、句読点などがたくさんあるので十分注意してください。

```
10 CLEAR999:COLOR15,1,1:SCREEN2:SCREEN1,
2,0:KEYOFF:WIDTH32:E$=CHR$(27)+"Y":PRINT
E$+"+&PLEASE WAIT A MINUTE":FORA=384TO72
7:B=VPEEK(A):B=BORB¥2ORB¥4:VPOKEA+2048,B
:VPOKEA+4096,B:NEXT:R$=STRING$(2,29)+CHR
$(30):DEFFNM$(X)=MID$(A$,A*4+X,2)
20 A$="ツトチテニネナヌハフノヒホミヘマイエアウメヤムモ":FORA=0T
O5:P$(A)=FNM$(1)+R$+FNM$(3)+R$:NEXT:A$="
   カクオキコシケサセタスソ":B$=SPACE$(20):C$=STRIN
G$(50,29):FORA=0TO3:F$(A)=B$+FNM$(1)+C$+
B$+FNM$(3)+C$:PLAY"O4T120L32"
30 B$(A)=FNM$(1)+"  "+CHR$(29)+R$+FNM$(3)
+"  "+CHR$(29)+R$:NEXT:DEFUSR=126:A=USR(0
):B=&HF923:FORA=0TO1:POKEB,16*A+5:PRINTE
$+"$,小小小XXX大┌穴小?? 月月水らぬ又日G又又日日日":VPOKE40
96*A+1431,127:NEXT:POKEB,13:LOCATE8,5
40 FORA=0TO2:PRINT"月月金*小.小金♠♠♠@e:小日た┌秒土土
分日分日小一.へわりた";:NEXT:FORA=0TO3:PRINT"♠■たタタ
タタタタタタタタたタ♠月水日水水水水水水水水水日■月";:NEXT:PRINT
STRING$(16,252):FORA=0TO1:POKEB,37+16*A:
PRINTE$+"$(■■■まままままままま■ままま■まままままままままままま
ほほほ":NEXT
50 POKEB,45:LOCATE10,5:PRINT"みみみみみみo````
`````````o`o`````````月月みみみみみマタタタタタタタタタタタ
マタマタタタタタタタ月月みみみみみO@@@@@@@@@@@@@O@O@@@@@
@@@分アアアアアアアアアアアアコ時分ォ。。。。。。。。。。。。。時分アカクク
ケケソソケケククカコ時分ォヲィィウウッッウウィィヲ。時分アシイイウウソソウウイイ
シコ時分ォャ「「」」ッッ」」「「ャ。時分アエオオキキソソキキオオエ";
60 PRINT"コ時分ォ、・・ァァッッァァ・・、。時みろサれサれサココケェケェ
ケゥ。月万万分万分万分分時分時分時時":POKEB,56:PRINTE$+"
日小:U`ムたゆk  ?└金"+STRING$(3,28)+"たみりりtりtりみ
ねミ"+CHR$(160):VPOKE14345,127:VPOKE14346,
127:FORA=0TO1:POKEB,41+A*8
70 LOCATE0,4:FORC=0TO15:PRINT"むちア。あ♥a月";
:NEXT:FORC=0TO26:PRINT"むちア。1!チ月";:NEXTC,
A:VPOKE2305,64:VPOKE2309,4:POKEB,27:PRIN
TE$+"  ムミ  ムミ 円ムミ 水ムミ 日":FORA=0TO2:VPOKE
6918+A*4,0:NEXT
80 POKEB,24:CLS:FORA=0TO6:LOCATE9,8+A:PR
INTMID$("  ヘマノヒナヌノヒヘマ  チテホミハフニネハフホミチテツト
        ツト  PANEBALL  チテ          チテツ
トヘマノヒナヌノヒヘマツト  ホミハフニネハフホミ  ",A*14+1,14):
NEXT:PRINTE$+"4'1989 BY T.SUGIMOTO"
90 IFSTRIG(0)=0THEN90ELSECLS:POKEB,41:PR
INT"┴。┴┴┴ム┴┴":POKEB,24:WIDTH28:FORA=0TO1
3:FORC=0TO1:LOCATEA*2,7+C*10:PRINTP$(4);
:NEXTC,A:FORA=0TO3:PRINTP$(5);:VPOKE6928
+A*4,112-A*16:P(A)=A:NEXT:LOCATE2,15:FOR
A=0TO3:PRINTP$(A);:NEXT:SC=0:X=20
```
```

```
100 FORA=0TO3:B(A)=A:NEXT:FORA=0TO3:SWAP
B(A),B(RND(-TIME)*4¥1):NEXT:IFP(0)=B(0)T
HEN100ELSELOCATE4,15:FORA=0TO3:PRINTF$(B
(A));:C=6912+B(A)*4:VPOKEC,111-A*16
110 VPOKEC+1,208:NEXT:SC=SC+200-X*10:H=H
-(SC>H)*(SC-H):PRINTE$USING"3(HI-SC ####
##"+E$+"5(SCORE ######";H;SC:X=0:PLAY"DC
":J=SC¥300
120 S=STICK(0):I=SMOD2-(SMOD4=3)-(S=1)*2
:IFITHENI=I-1:P(4)=P(I):FORA=ITO3:P(A)=P
(A+1):NEXT:LOCATE2,15-I*2:FORA=ITO3:PRIN
TP$(P(A));:NEXT
130 IF(P(0)=B(0))*(P(1)=B(1))*(P(2)=B(2)
)THENPLAY"GAB":GOTO100ELSEIFX=20THENPLAY
"BAGBAGFEDFEDCCCCCCC":GOTO150
140 K=K+1+J:IFK<60THEN120ELSEK=0:X=X+1:L
OCATE24-X,15:FORA=0TO3:PRINTB$(B(A));:VP
OKE6913+B(A)*4,208-X*8:NEXT:GOTO120
150 FORA=0TO400:NEXT:PRINTE$;"+.GAME OVE
R":IFSTRIG(0)=0THEN150ELSEFORA=0TO7:VPOK
E6912+A*4,209:NEXT:WIDTH32:POKEB,41:PRIN
TE$;"  !!!!!!!!!":GOTO80
```

変数の意味

テキスト座標

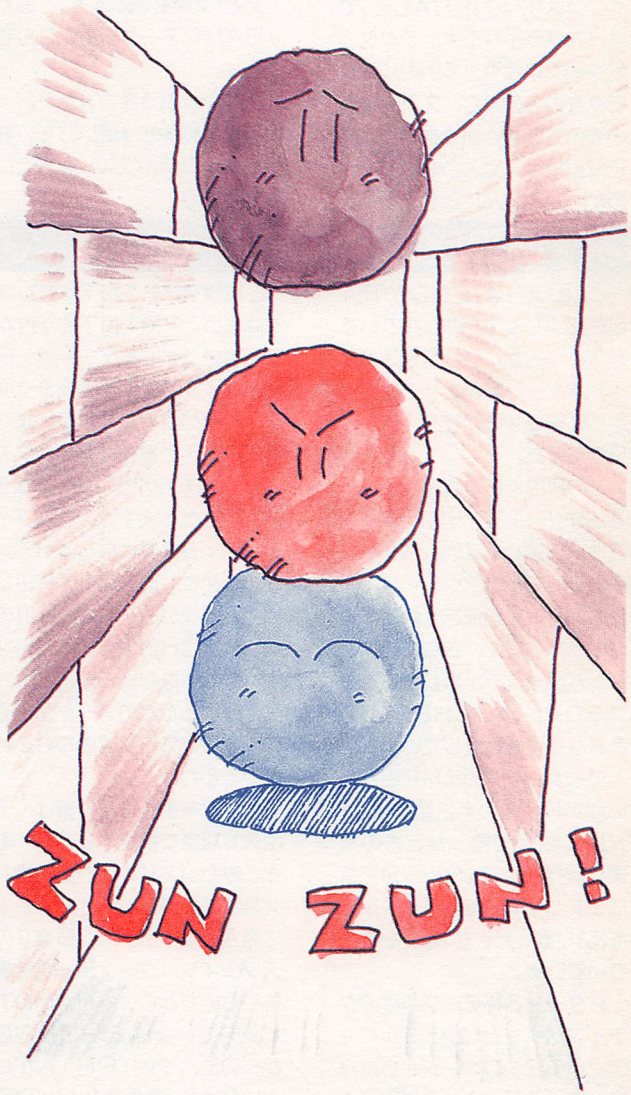
X……ボールの横位置⇨24－Xして表示(Y座標は15)

その他の変数

A、C……ループ用
A$……ボールやパネル、壁を構成する文字データ
B……&HF923(太文字処理時にはVRAMデータ)
B(n)……ボールの配列用
B$、C$……汎用
B$(n)……ボール表示用
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る
F$……ボールの配置用
FNM$(n)……ボールやパネルの作成用ユーザー定義関数
H……ハイスコア
I……パネルの移動処理用
J……ボール移動レベル
K……ボール移動用カウンタ
P(n)……パネルの配列用
P$(n)……パネル表示用
R$……ボールやパネルの作成用：STRING$(2，29)+CHR$(30)が入る
S……スティック入力用
SC……スコア

プログラム解説

10　初期設定／太文字処理／変数設定／ユーザー定義関数定義
20　パネル表示用データ作成／ボール配置用データ作成
30　ボール表示用データ作成／多色刷りモード設定／壁のキャラクタパターン定義
40　ボールとパネルのキャラクタパターン定義／壁の色設定
50～60　ボールとパネルの色設定／スプライトパターン定義
70　数字とアルファベットの大文字の色設定／スプライト属性テーブルの設定
80　タイトル画面作成
90　ゲーム開始入力判定(トリガー入力)／ゲーム画面作成
100　乱数でボールの配列の並べ換え処理／ボール配置処理
110　スコア、ハイスコア処理／ボールの移動レベル設定
120　パネルの入れ換え処理(スティック入力)
130　クリア判定／ゲームオーバー判定
140　カウンタ更新／ボールの移動処理
150　ゲームオーバー処理／リプレイ判定処理／行80へ飛ぶ



プログラマからひとこと

だからみんなで遊びなさい

【杉本崇行】このゲームのタイトルは「PANEBALL」と書いて「パネボール」と読む。たんに「PANEL(パネル)」と「BALL(ボール)」をくっつけただけでとくに意味はない。もちろん辞書にものっていない。でもゲームはおもしろい。だからみんなで遊びなさい。ワッハッハッハッハ……。

プログラム確認用データ

使い方は46ページ

```
10>109   20>105   30> 28   40>154
50> 84   60> 21   70> 71   80>221
90>171  100>112  110> 47  120> 58
130>246 140>122  150> 78
```

『PANEBALL』プラス1 PRINT文でパターン定義

『PANE BALL』の謎のPRINT文

『PANEBALL』のプログラムは、大半がPRINT文で構成されている。その中にある文字列には何かありそうな雰囲気だ。いったいPRINT文で何をしているのだろうか？

じつは『PANEBALL』では、スプライトとキャラクタのパターン定義や、多色刷りキャラクタの色の設定、スプライトの表示に関する部分まで、このPRINT文でおこなっているのだ。かんたんに説明するとデータを書きこみたいVRAMの部分に、パターン名称テーブルのアクティブページ(文字を表示するとき、その文字のキャラクタコードが書きこまれるVRAMの領域)を設定し、PRINT文で「文字を表示する」ことでVRAMにデータを書きこんでいる。

このいっぷう変わったPRINT文の具体的な使い方を、右にあるサンプルリストをもとに解説しよう。

●リスト1：PRINT文でスプライトパターン定義

```
10 SCREEN 1,3:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:CLS
20 POKE &HF922,Ø:POKE &HF923,&H38:CLS
30 PUTSPRITE Ø,(1ØØ,1ØØ),8,Ø
40 VDP(2)=14
50 READ A$:LOCATE Ø,Ø:PRINT A$:END
60 DATA 水金日日大22>¥のぃぃ、テ♠♠♠のタタpくくりt木""Jを火火
```

はい、16×16ドットのスプライトのできあがり

表示した文字列を動かすとパターンも変わる

必殺パターン名称テーブル化

このリストは、どちらも『PANEBALL』に使われている方法と、おなじやり方でスプライトパターン定義をしていて、とくに重要なのが行20のPOKEの部分だ。

このPOKEで指定されている、&HF922と&HF923というアドレスは、パターン名称テーブルのアクティブページのアドレスが保存されているワークエリアで、ここにスプライトパターンジェネレータテーブルのアドレス(&H3800)とおなじ値を設定している。

ワークエリアの&HF922にはアドレスの下2桁の値(アドレスを256で割ったときのあまり)を書きこみ、&HF923にアドレスの上2桁(アドレスを256で割ったときの商)を書きこんでいる。

パターン名称テーブルはアクティブページとビジュアルページという2つのページから成り立っているが、ふつうは両方ともおなじ位置を示している。

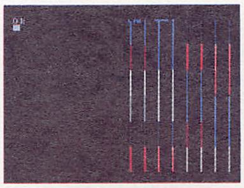
このワークエリアでは、このうち、アクティブページのみの指定をしているのだ。

PRINT文を使ってVRAMにデータを書きこむといっても、数値をPRINTするわけではない。PRINTでVRAMに書きこまれるデータは、PRINTする文字のキャラクタコードなので注意しよう。また、PRINTで書きこむデータのうち、キャラクタコードの0～31にあたる文字は、グラフィックキャラクタになっている。そのために、SPRITE$ではキャラクタコードが0～31の文字は、CHR$などを使わなければならなかったが、この方法ならほとんどのデータが、そのまま文字の形で書きこむことができるわけだ。

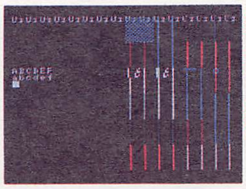
データを書きこむ位置は、テキスト座標で指定するので、書きこみたいアドレスから座標を計算する必要がある。リスト1の場合では、パターン番号0のスプライトパターンデータを書きこむのだから、VRAMのアドレスでいえば、&H3800からの32バイトにPRINTしたいわけだ。画面上の、&H3800のアドレスにあたる位置は(0，0)の位置なので、ここから32文字表示してやればいいことになる。ただし注意しなければならないのは、WIDTH32にしなければならないこと。

●リスト2：キーボードからスプライトパターン定義

```
10 SCREEN 1,3:COLOR 15,1,1:WIDTH 32
20 POKE &HF922,Ø:POKE &HF923,&H38:CLS
30 FOR I=Ø TO 23:PUTSPRITE I,(128+(IMOD4
)*32,(I¥4)*32),IMOD14+2,I:NEXT
40 VDP(2)=14
50 END
```



画面の右にはカラフルなスプライトがならぶ



画面に文字を打つと……。まるでエディタだね

こうしないとデータを書きこめない部分ができてしまうからだ。

サンプルリストでは、こうした画面への書きこみを目で見て確認できるように、VDP(2)というシステム変数を使ってビジュアルページ(実際にディスプレイに表示されるところ)もアクティブページとおなじ位置に設定している。SCREEN1のときにVDP(2)に設定する値は、表示したいVRAMのアドレスを&H400で割ったときの商になる。

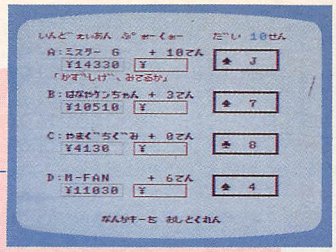
■表示される文字とパターン

PRINTでVRAMに書きこまれるデータは、表示される文字によって決まるが、VPOKEやSPRITE$になれている人には、少し抵抗があるかもしれない。そこで、リスト2では、表示された文字をデータとするスプライトパターンが見えるようになっている。

走らせると画面の右側に、16×16ドットのスプライトを24枚表示する。画面は、上から1行ごとに、スプライトパターン1つのデータ部分となっているので、画面に自由に文字を書きこんでためしてほしい。最初、スプライトパターンが縦線になっているのは、行20の最後にあるCLSのためで、画面をスペースのキャラクタ、つまり32というデータで埋めているからだ。また、カーソルのある位置に対応するパターンには横棒が出現する。これはカーソルのキャラクタコードが255であるためだ。

もとの画面にもどすには、SCREEN文を実行すればいい。こうすると、ワークエリアやVDP(2)に設定したデータは初期状態にもどされ、通常の画面になる。

いんどぇいあんぷぉーくぁー



MSX MSX2/2+RAM16K

BY 山下修

遊び方は44ページにあります

```
10 '●●●●● いんどぇいあん ぷぉーくぁー ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 CLEAR999:DEFUSR=342:COLOR15,1,1:SCREE
N1:WIDTH29:DEFINTA-Z:DIMC(12),S$(13),T$(
10,2):OSAMU=RND(-TIME)
30 CLS:PRINT"LOAD するんか L-するよ 1-しない":A=US
R(0)
40 I$=INKEY$:IFINSTR(" Ll1",I$)<2THEN40
50 CLS:IFI$="L"ORI$="l"THENGOSUB940:GOTO
70
60 A=USR(0):INPUT"なまえ おしえとくれん";N$:N$(10)
=LEFT$(N$+"          ",8):CLS
70 GOSUB900:SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1
80 GOSUB690:U=3
90 '●●●●● むっぇいん ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
100 FORI=0TO12:C(I)=I+1:NEXT:FORI=12TO0S
TEP-1:SWAPC(I),C(INT(RND(1)*13)):NEXT
110 PLAY"S1M5000O4L12ECCE":FORI=0TO2:C1(
I)=INT(RND(1)*4):LINE(168,I*40+16)-STEP(
56,20),8+(C1(I)MOD2=0)*7,BF
120 LINE(170,I*40+18)-STEP(52,16),15,BF:
PSET(176,I*40+24),15:COLOR8+(C1(I)MOD2=0
)*7:PRINT#1,CHR$(128+C1(I));" ";S$(C(I))
:NEXT
130 FORI=0TO3:Q1(I)=2:NEXT:L=U:IFX=1THEN
GOSUB330
140 IFL<3ORX=1THEN180
150 PSET(32,168),15:COLOR2:PRINT#1,"とぅし
ますか?";SPC(27);"1 おりる  2 しょうふぅ"
160 PLAY"S0M9999O1L16DF":A=USR(0):FORI=0
TO40:I$=INKEY$:IFI$<"3"ANDI$>"0"THENQ=VA
L(I$)-1ELSENEXT:GOTO160
170 GOSUB360:LINE(Q*62+44,175)-STEP(64,8
),6,B:GOTO210
180 ONN(L)GOSUB390,420,450,460,470,530,5
40,590,600:IF(L+1)MOD4=UANDQ1(0)+Q1(1)+Q
1(2)+Q1(3)-Q1(L)<1THENQ=1
190 PLAY"O6EG":PSET(28,L*40+40),15:COLOR
4:PRINT#1,"「";T$(N(L),1-Q);"」":GOSUB360
200 FORI=0TO1500:NEXT
210 L=(L+1)MOD4:IFL<>UTHEN140
220 PLAY"S1M30000O3C1":IFX=0THENGOSUB330
230 FORI=0TO1000:NEXT:IFQ1(0)+Q1(1)+Q1(2
)+Q1(3)=0THENFORI=0TO3000:NEXT:GOTO300
240 FORI=0TO3:U1(I)=I:C(I)=-C(I)*(Q1(I)=
1):NEXT:FORI=0TO2:IFC(I)>C(I+1)THENSWAPC
(I),C(I+1):SWAPU1(I),U1(I+1)
250 NEXT:U=U1(3)
260 FORI=1TO2:CIRCLE(12,U*40+19),I*4-(I=
1),9:NEXT:PAINT(6,U*40+19),9
270 PLAY"S14M700L16O6CDEFDEFGEFGAFGABO7C
4O6GO7C":FORI=0TO8000:NEXT
280 FORI=0TO3:S(U)=S(U)+S1(I):NEXT:S(U)=
S(U)-((C1(0)=C1(1))*(C1(0)=C1(2))*(C1(0)
=C1(3)))*2000:FORI=0TO3:S1(I)=0:NEXT:COL
OR1
290 FORI=0TO3:LINE(112,I*40+28)-STEP(32,
8),15,BF:NEXT:LINE(48,U*40+28)-STEP(40,8
),15,BF:PSET(40,U*40+28),1:PRINT#1,S(U)
300 FORI=0TO2:LINE(28,I*40+40)-STEP(200,
8),15,BF:NEXT:LINE(0,158)-(252,191),15,B
F:LINE(3,U*40+10)-STEP(18,18),15,BF:KA=K
A+1:IFKA=11THEN620
310 FORI=0TO3:LINE(168,I*40+16)-STEP(56,
20),5,BF:NEXT:LINE(200,0)-(208,8),15,BF:
PSET(192,0),15:COLOR7:PRINT#1,KA;:GOTO10
0
320 '
330 C1(3)=INT(RND(1)*4):LINE(168,136)-(2
24,156),8+(C1(3)MOD2=0)*7,BF:LINE(170,13
8)-(222,154),15,BF
340 PSET(176,144),15:COLOR8+(C1(3)MOD2=0
)*7:PRINT#1,CHR$(128+C1(3));" ";S$(C(3))
:RETURN
350 '
360 Q1(L)=Q:S(L)=S(L)-700*Q-10*KA-200:S1
(L)=S1(L)+700*Q+10*KA+200:COLOR1
370 LINE(48,L*40+28)-STEP(40,8),15,BF:LI
NE(112,L*40+28)-STEP(32,8),15,BF:PSET(40
,L*40+28),1:PRINT#1,S(L):PSET(104,L*40+2
8),1:PRINT#1,S1(L):RETURN
380 '●●●●● すぃくぉう るーてぃん ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
390 Q=-(C(0)+C(1)+C(2)+C(3)-C(L)<25):FOR
I=0TO3:IFI=LTHEN410
400 IFC(I)=13ANDQ1(I)>0THENQ=0:RETURN
410 NEXT:RETURN
420 FORI=0TO3:IFI=LTHEN440
430 IFC(I)>9ANDQ1(I)>0THENQ=0:RETURN
440 NEXT:Q=1:RETURN
450 Q=1:RETURN
460 Q=-(RND(1)<.7):Q=Q+(S(L)>13999)*Q:RE
TURN
470 FORI=0TO3:IFI=LTHEN490
480 IFC(I)>11ANDQ1(I)>0THENQ=0:GOTO520
490 NEXT:FORI=0TO3:IFI=LTHEN510
500 IFC(I)>8ANDQ1(I)>0THENQ=-(RND(1)<.3)
:GOTO520
510 NEXT
520 Q=Q-(S(L)<7001)*(1-Q):Q=Q+(RND(1)<.1
)*(Q*2-1):RETURN
530 Q=-(RND(1)<KA/11+S(L)/100000!):RETUR
N
540 FORI=0TO3:IFI=LTHEN440
550 IFC(I)>11ANDQ1(I)>0THENQ=0:RETURN
560 IFC(I)>10ANDQ1(I)>0THENQ=-(RND(1)<.3
):RETURN
570 NEXT:IFS(L)>14000THENQ=0:RETURN
580 Q=-(RND(1)<.95):RETURN
590 Q=-((C(L)>C(0)ORQ1(0)=0)+(C(L)>C(1)O
RQ1(1)=0)+(C(L)>C(2)ORQ1(2)=0)+(C(L)>C(3
)ORQ1(3)=0)=-3):Q=Q+(RND(1)<.04)*(Q*2-1)
:RETURN
600 ONINT(RND(1)*4)+1GOTO390,420,540,460
610 '●●●●● うぇんとぃんぐ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
620 FORI=0TO3:U1(I)=I:NEXT:FORI=0TO3
630 FORJ=ITO3:IFS(I)<S(J)THENSWAPS(I),S(
J):SWAPU1(I),U1(J)
640 NEXTJ,I:FORI=0TO3:PSET(112,U1(I)*40+
16),15:PRINT#1,"+";STR$(10-I*3+(I>0));"て
ん":T1(N(U1(I)))=T1(N(U1(I)))+10-I*3+(I>0
):T2(N(I))=T2(N(I))+1:NEXT
```

次ページへ続く

```
650 PSET(28,U1(0)*40+40),15:COLOR8:PRINT
#1,"「";T$(N(U1(0)),2);"」":PLAY"S0M5000L1
604CCCG4C4GGGO5C4O4G4O5C8CGO6M8000C1"
660 COLOR1:PSET(72,176),15:PRINT#1,"なんかキ
ーを おしとくれん":A=USR(0)
670 IFINKEY$=""THEN670ELSE80
680 '●●●●● うぉーふ°ぬぃんく゛ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
690 COLOR,12,12:CLS:LINE(11,4)-(249,100)
,11,BF:LINE(11,6)-(249,98),1,BF
700 FORI=1TO9:PSET(8,I*8),12:COLOR10:PRI
NT#1,I;:COLOR3:PRINT#1,USING"&      & ";
N$(I);:COLOR15:PRINT#1,USING"###てん/###せん
=";T1(I);T2(I);:COLOR8:PRINT#1,INT(T1(I
)/(T2(I)-(T2(I)=0))*100)/100:NEXT
710 PSET(16,88),1:COLOR7:PRINT#1,"● ";N$
(10);:PRINT#1,USING" ###てん/###せん =";T1(1
0);T2(10);:PRINT#1,INT(T1(10)/(T2(10)-(T
2(10)=0))*100)/100:PLAY"S0M8000"
720 PSET(32,105),15:COLOR1:PRINT#1,"SAVE
 するんか S-する よ 1-しない":A=USR(0)
730 I$=INKEY$:IFINSTR(" Ss1",I$)<2THEN73
0
740 IFI$="S"ORI$="s"THEN970
750 PSET(16,116),12:COLOR10:PRINT#1,N$(1
0);"は やるんか? 1-やるよ 2-やんない"
760 I$=INKEY$:IFI$<"1"ORI$>"2"THEN760
770 PLAY"O5L32EEF":X=VAL(I$)-1:N(3)=10
780 FORI=1TO3+X:PSET(16,I*8+120),12:COLO
R1:PRINT#1,I;"は゛んめは た゛れに するん? ";
790 I$=INKEY$:IFI$<"1"ORI$>"9"THEN790
800 PLAY"S0M4000L32O6GC":N(I-1)=VAL(I$):
COLOR15:PRINT#1,N$(N(I-1)):NEXT
810 FORI=0TO1+X:FORJ=I+1TO2+X:IFN(I)=N(J
)THENLINE(0,128)-(252,191),12,BF:GOTO780
ELSENEXTJ,I
820 PSET(40,160),12:COLOR14:PRINT#1,"これて
゛ いいんか? 1-いいよ 2-た゛め":A=USR(0)
830 I$=INKEY$:IFI$<"1"ORI$>"2"THEN830ELS
EIFI$="2"THENLINE(16,112)-(252,191),12,B
F:GOTO750ELSECOLOR1,15,15:CLS
840 '●●●●● く゛わめん すぇっとぇい ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
850 FORI=0TO3:PSET(24,I*40+16),15:PRINT#
1,CHR$(65+I);":";N$(N(I))
860 LINE(35,I*40+25)-STEP(54,12),11,B:LI
NE(99,I*40+25)-STEP(46,12),9,B:LINE(168,
I*40+16)-STEP(56,20),5,BF
870 PSET(40,I*40+28),15:PRINT#1,"¥10000
¥":S(I)=10000:S1(I)=0:NEXT:KA=1
880 PSET(16,0),15:COLOR13:PRINT#1,"いんと゛ぇ
ぃあん ふ°ぉーくぉー た゛い ";:COLOR7:PRINT#1,"1 "
;:COLOR13:PRINT#1,"せん":RETURN
890 '●●●●● と゛ぇいとっぉー よむぃこむぃ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
900 FORI=1TO10:S$(I)=STR$(I):NEXT:S$(11)
=" J":S$(12)=" Q":S$(13)=" K":FORI=1TO9
910 FORJ=0TO3:B$="":READA,A$:FORK=1TOLEN
(A$):B$=B$+CHR$(ASC(MID$(A$,K,1))+A):NEX
T:IFJ=0THENN$(I)=B$ELSET$(I,J-1)=B$
920 NEXTJ,I:T$(10,2)="やりましたね!":RETURN
930 '●●●●● すぇいふ゛ あんと゛ るぉうと゛ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
940 OPEN"A:INDIDATA.DAT"FORINPUTAS#1:INP
UT#1,N$(10)
950 FORI=1TO10:INPUT#1,T1(I):INPUT#1,T2(
I):NEXT
960 CLOSE#1:RETURN
970 CLOSE#1:SCREEN0
980 OPEN"A:INDIDATA.DAT"FOROUTPUTAS#1:PR
INT#1,N$(10)
990 FORI=1TO10:PRINT#1,T1(I):PRINT#1,T2(
I):NEXT
1000 CLOSE#1:COLOR15,1,1:END
1010 '●●●●● と゛ぇいとっぉー ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1020 DATA-1,ムセチア!H,-1,うんよれふなてはすっえへ°と°せきい
,1,いッわ」えらつンしぬっ,1,おしンさくン」まつりお,1,のともクワたぉわ,
-1,きくてひ°ち・うゆ!すっえへ°,-1,よる・うゆ!かる,3,ぬおくっ。っむ
すぬロれくロっ,1,もほきンたきンま,1,えてけのさゅいひン,,♥
1030 DATA1,アオコホさンぉぬうすン,1,いッれわたぉ,1,ひょくわさゅ
い,1,ゆいしけい,1,さぉわのあさぉわのあ,2,くことおめすお°,1,ヒ゛ョサ
ャヒ゛ョサャヌッ,1,ホョソ,1,ゆけちンとヌヨイヌ,1,かゃいさけいさ,1,ク
ンレクンッレクンレクンッレ,1,クンッレ,-1,コ°アワコ°ワコ°ワコ°コ°ワコ
°ワ
1040 DATA-1,いきすゆ!うんす,1,けいとょ°よさゅいひンつンわおンと
,3,ょうれ。いゆつけっょつっ,1,もょ°つンっなたお」あほり,1,マショソホラ
ョキ,1,おたほさ°ぬ,1,えらほさゅい,1,ろ°さなのおつほすわゆ
1050 DATA1,ていけい°ンあ,1,とな」シツルエおンいりこあ°ンてえ,
1,もぬいよつンはてもしま,-1,こうくすょえるっえさ°・みちいかえ
```

プログラマからひとこと

よしなしごとをそこはかとなく②

【山下修】（続き）私がゲームのアイデアを思いつくのは、なにか別のことを考えているときか、ぼーっとしているときであることが多い。アイデアを考えようとしてもなかなか思いつかないものだ。私の頭が悪いだけの話か。市販のソフトの値段はなぜあんなに高いんだ／　とくに光栄はなんとかしてくれ。ソフトを買う人の年齢層を考えてほしい。あれだけ値段が高いとソフトを買うのに慎重になる。その意味で先取りプレイのできるDSの存在はうれしい。DSがもっと安ければいうことないが。最近、どうもおもしろいソフトがないように思える。なんだか物真似（ものまね）に見えてしまう。もう行きづまってしまったのだろうか。悲しい。私の書いたこの文章を読む人はおそらく何万人といるわけで、私の作ったゲームで遊ぶ人も大勢いるわけだ。すごいことだな、これは。次にこの欄に文章を書くのは、いまアイデア不足だから1年ぐらい先になるだろう。

変数の意味

A$……データ読みこみ用
B$……読みこみデータ変換用
C(n)……カードの値（nは0～12で配列には1～13が入り、nが0～3のときプレイヤーnに配られたカードを表す）
C1(n)……プレイヤーnに配られたカードのマーク
I、J、K……ループ用
I$……キー入力用
KA……第何回戦か
L……現在、意志決定中のプレイヤー
N(n)……プレイヤーnのキャラクタ番号
N$……人間の名前入力用
N$(n)……キャラクタnのキャラクタ名
OS……乱数初期化用
Q……意志決定（0＝おりる、1＝勝負する、2＝未決定）
Q1(n)……プレイヤーnの意志決定
S(n)……プレイヤーnの所持金
S1(n)……プレイヤーnの賭金
S$(n)……値nのカードの表示文字
T$(n, m)……キャラクタnのメッセージ（mは0が勝負するとき、1がおりるとき、2が10回戦でトップをとったとき）
T1(n)……キャラクタnの得点
T2(n)……キャラクタnの参

加ゲーム数
U……勝者のプレイヤー番号
U1(n)……1回戦の勝者判定用(n＝3が勝ったプレイヤー)／10回戦の順位判定用
X……人間不参加フラグ(不参加なら1)

プログラム解説

10～20　初期化
30～50　ロード
60　名前入力
70　キャラクタ名とメッセージの読みこみ
80　プレイヤー選択とゲーム画面表示、親の初期化
90～310　1回戦の処理
　90～130　カードのシャッフルと人間以外のカードの表示
　140～170　人間の意志決定
　180～200　コンピュータキャラの意志決定
　210　4人終わってなければ行140へ
　220　人間のスートの決定とカード表示
　230～260　勝者判定
　270～280　勝者の所持金更新／賭金クリア
　290～310　表示の更新と10回戦終了判定
320～340　プレイヤー4のスート決定とカード表示サブ
350～370　所持金の更新・表示、賭金表示サブ
380～600　各キャラクタの意志決定サブ
　380～410　ミスターG
　420～440　花屋ケンちゃん
　450　山口組
　460　うーろん茶
　470～520　こしにき八十吉
　530　きゅうしこうし
　540～580　明石家いわし
　590　ミスッタマリック
　600　東工大
610～670　10回戦終了後の後始末
　610～630　プレイヤー番号と所持金の所持金順並べ換え
　640　得点の表示・更新、参加ゲーム数更新
　650　首位者メッセージ
　660～670　キー入力待ち
680～880　プレイヤー選択とゲーム初期化サブ
　680～710　成績表示
　720～740　セーブ選択
　750～830　プレイヤー選択
　840～880　ゲーム画面表示、所持金・賭金・回戦初期化
890～920　カード表示文字の設定とキャラクタ名・キャラクタメッセージの読みこみサブ
930～960　ロードサブ
970～1000　セーブサブ(ただしENDで終わっている)
1010～1050　キャラクタ名とキャラクタメッセージのデータ(行910で読みこみ)

からくちの補足

4人同時に意志決定するというルールだったが、他のプレイヤーとの駆引きがこのゲームの醍醐味だと思うので、勝者から順に意志決定するように変えさせてもらった。そのかわり、コンピュータは他の3人がおりていれば必ず勝負することにし(行180)、おりたプレイヤーのカードは無視するようにした。

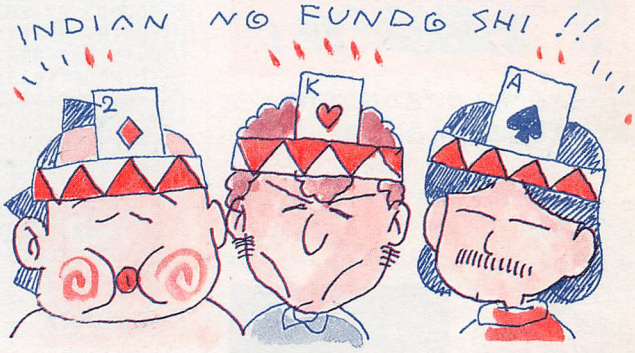
じつは、キャラクタ名の左上に点が残ったり、名前をセーブしてくれなかったり、キー入力を受け付けたかどうか不安になったりなどの問題があり、いちいち改造法を書いていられないのですべて直してしまった。

全体にケレン味が目立ち、担当者泣かせのプログラムだ。計算式の中に等式や不等式を使うのが好みのようだが、わかりにくくなりバグの誘因になるので、カーソル移動時などの常套的な使い方以外は避けるほうがいいだろう。たとえば、行460、520、590などはIF文にするべきだ。

また、タイトルだけならともかく、注釈まで読みづらい表記にしてあるのにはまいった。ただ、応募書類がとてもていねいで好感が持てたことも付け加えておこう。

最後に参考までに各キャラクタの思考の特徴を解説しておく。こしにきといわしのルーチンはバグではないかとも思ったが、確証がないのでそのままにした。

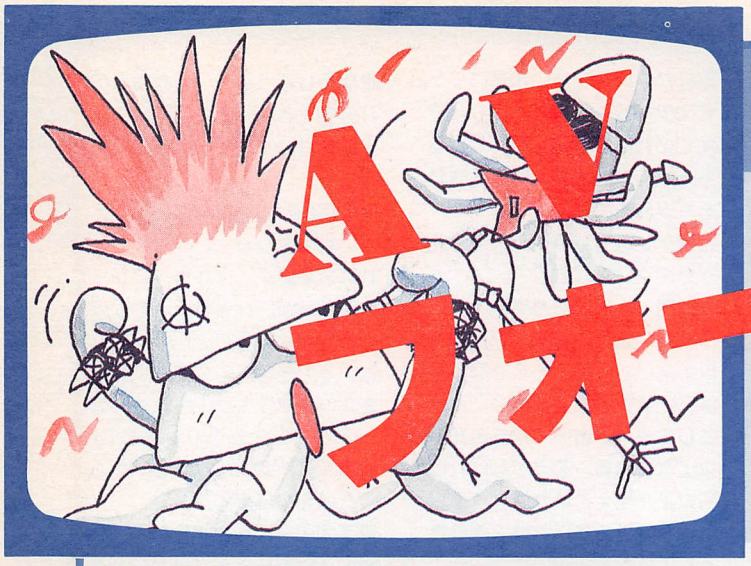
ミスターG……K(キング)が見えていればおりる。見えているカードの合計が25未満なら勝負。それ以外はおりる
花屋ケンちゃん……10以上の札が見えていればおりる。
山口組……何でも勝負
うーろん茶……所持金が14,000以上ならおりる。そうでなければ7割勝負(乱数による)
こしにき八十吉……所持金7000以上なら勝負。そうでなければ、Q以上が見えていればおりる。9～Jが見えていれば3割勝負。それ以外なら前の人にならう。以上による決定を1割の確率で反転
きゅうしこうし……回戦番号の11分の1と所持金の10万分の1との合計が乱数より大きければ勝負
明石家いわし……QかKが見えていればおりる。Jが見えていれば3割勝負。ほかは、プレイヤー番号が3なら勝負。でなければ所持金14000以上ならおりる。その他は95%の確率で勝負
ミスッタマリック……自分のカードが最も大きければ勝負(イカサマ)、ほかはおりる。ただし、4%の確率で反転
東工大……乱数により、ミスターG、ケンちゃん、いわし、うーろん茶のなかのだれかの思考ルーチンを流用



プログラム確認用データ

使い方は46ページ

```
 10>158   20> 19   30> 86   40> 97
 50>174   60>130   70>203   80>124
 90>201  100>111  110>  1  120> 31
130>156  140>176  150>249  160>  4
170>233  180>104  190> 28  200> 76
210>105  220>198  230>118  240> 97
250> 20  260>152  270>138  280>210
290>165  300>188  310>209  320>198
330>164  340> 28  350>198  360>148
370> 13  380>176  390> 89  400>171
410>205  420>145  430>243  440>146
450>123  460> 64  470> 83  480>  6
490> 28  500>194  510>143  520> 34
530> 66  540>145  550>164  560>232
570> 88  580>180  590>184  600>129
610>157  620>211  630>208  640> 77
650>118  660>166  670>172  680>193
690> 80  700>208  710> 44  720>225
730>  0  740> 25  750> 94  760>176
770>221  780>152  790>197  800>252
810> 33  820>166  830>213  840>239
850>102  860> 81  870>217  880> 43
890>202  900>  0  910>198  920>113
930>133  940> 54  950> 22  960>162
970>162  980>155  990>130 1000> 40
1010>255 1020>138 1030> 31 1040> 83
1050> 32
```



AVフォーラム

ON AIR:8 FEB.,1990

塾長：よっちゃん

昨年のクリスマスは大韓航空のジェット機の中。プレゼントの靴下型キャンディーはおいしかったのだが、かならず韓国語で話しかけられるのには困った。

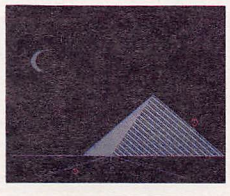
規定部門：お題は「旅」

うーさぶさぶ、春は名のみの風の寒さでござりまする。こんなときはお風呂にでも行ってあったまりたいな……と思っていたところに、このSEI丸(MSX)クンの『温泉』ふふふ、温泉マークの湯気がクネクネと踊っています。行20で描いた3本のサイン・カーブをCOPY文で位置を変えつつコピーして動かしてます。欲をいえば音も付いてるとサイコーだった。

『温泉』※東京都・SEI丸

```
10 COLOR15,4,7:SCREEN5:SETPAG
E1,1:CLS
20 FORI=0TO20STEP10:FORY=0TO5
4:R=Y*2/10:S=SIN(R):X=S*10+50
:PSET(X+I,Y):NEXTY,I
30 SETPAGE0,0:CIRCLE(120,120)
,30,,,,.3
40 FORJ=0TO31:COPY(40,J)-(80,
23+J),1TO(100,100),0:FORT=0TO
30:NEXTT,J:GOTO40
```

もはや常連、MACK竹中クン(MSX2)はカイロにご旅行、ギザの大ピラミッドに夜のバスツアーです。ブーンというバスのエンジン音とともに黄色のピラミッドが近づいてきます。ま、ただのDRAW文で線を引いてるだけですけど、感じはよく出てますよね。あるところまで来ると、それ以上大きくならないのがおかしい。



『夜のエジプトバスツアー』
東京都・MACK竹中

```
10 COLOR15,1,1:CLS:SOUND1,25:
SOUND3,27:SOUND8,15:SOUND9,15
:PRINT"さあみなさま、ぜんぽうをごらんくださ
い。":FORI=0TO2000:NEXT:SCREEN2
:CIRCLE(40,30),15,10,1.57,4.7
1:CIRCLE(45,30),15,10,1.57,4.
71:PAINT(26,30),10:FORH=0TO16
:PSET(RND(1)*250,RND(-TIME)*2
50-120),RND(1)*15:NEXT
20 LINE(0,160)-(250,160):DRAW
"BM120,160D10BD5D10BD5D20":DR
AW"BM30,250E90F90":B=120:FORI
=1TO84STEP.5:COLOR10:DRAW"BM=
B;,160E=I;F=I;L=I;":B=B-.2:NE
XT
30 GOTO30
```

今月初登場JUNクン(M)の作品。「緑の草原の中の環状線の上をいく黒いSLと青い客車」とコメントがあります。シュッシュッというSLの音と汽車ポッポのメロディ付き。稚拙といえばそうなのだが、妙に味があるのでサイヨーされてしまった。

『汽車』※三重県・JUN

```
1 N$="V15CV8C":N$="T200L16"+N
$+N$+N$+N$
2 COLOR1,3,3:SCREEN2:CIRCLE(1
28,96),90:CIRCLE(128,96),88:S
PRITE$(1)="~~~~~~~~":SOUND7,4
2:SOUND6,31
3 X=125+FIX(89*COS(C)):Y=93+F
IX(89*SIN(C))
4 C=C+.1:IFC>360THENC=0
5 PUTSPRITE1,(X,Y),1,1:PUTSPR
ITE2,(X2,Y2),4,1:PUTSPRITE3,(
X3,Y3),4,1:PUTSPRITE4,(X4,Y4)
,4,1:X4=X3:Y4=Y3:X3=X2:Y3=Y2:
X2=X:Y2=Y
6 READA$:IFA$="*"THENRESTORE:
GOTO6ELSEPLAYA$,N$:GOTO3
7 DATAT100V15S9M3000L8OGO5C,O
GO5C,EC,EC,GE,GE,DO4G,G4,O5CC
,CE,DD,D4,GE,AG,ED,C4,*
```

旅といえば、日本中を3人組から6人組で旅していく芸能一座、トラックの荷台に旗を立ててディーゼル車のほうが燃費がよい『水戸黄門と仲間たち』です。パトくん(MSX)の作品は助さん、格さん、ご隠居が例の曲のリズムとともにジワリ、ジワリと前進していき、画面から消えても音楽が残るという風味。

『水戸黄門』北海道・パト

```
10 CLS:KEYOFF:E$=CHR$(27)+"Y"
:PRINTE$"4(すけさん":GOSUB40:PRIN
TE$"40かくさん":GOSUB40:PRINTE$"6
+ごいんきょ":GOSUB40:PRINTE$" *まい
りましょう":GOSUB40
20 PRINTE$"7+"SPC(40):GOSUB40
30 PLAY"T255SM2000O2L4ER2EEEE
R2EEEER2EEEEEEEEE","T255SM200
0O4L4ER2EEEER2EEEER2EEEEEEEEE
":GOTO20
40 FORI=0TO1000:NEXT:RETURN
```

すんません、石川県のろんぐTEAMクンは先月号でMSX2+です。1万円以内の希望ソフトを差し上げるとともに、泉谷ろんぐTEAMと呼ぶことにする。

そしてまた、FLOWERクンもこの作品でMSX2+となったので、新しくファンキーFLOWER(く、くさい)と呼ぶことになった。で、この『交通渋滞』は、車が順番に少しずつ動いていくというモノで、さすが上級者の技の冴えが感じられます。

『交通渋滞』神奈川県・FLOWER

```
1 SCREEN1,3:KEYOFF:COLOR15,1,
1:SPRITE$(0)="×わわOOわわわOOわO わ"
2 DEFINTA-Z:SOUND7,56:SOUND0,
1:SOUND1,7:SOUND11,128:SOUND1
2,2:SOUND13,8:SOUND8,16
3 R=RND(-TIME):FORI=0TO4:Y(I)
=I*48:C(I)=RND(1)*14+2:PUTSPR
ITEI,(80,Y(I)),C(I),0:NEXT
4 FORL=1TO5:M=L-1:N=LMOD5:FOR
I=1TO32:Y(M)=Y(M)-1:IFY(M)=-3
2THENY(M)=224+RND(1)*3:C(M)=R
ND(1)*14+2
5 IFI>12THENY(N)=Y(N)-1
6 PUTSPRITEM,(80,Y(M)),C(M),0
:PUTSPRITEN,(80,Y(N)),C(N),0
7 FORT=1TO15:NEXTT,I,L:GOTO4
```

※『汽車』の行2の「■」はKEY1、CHR$(255)を実行してF1キーで打ちこんでください。

応募規定

本コラムAVフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字でかく。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って『ファンダム内AVフォーラム』係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

自由部門：ちくしょうと笑う乱れ太鼓

※「マリック・カプリチオ」はＲＡＭが16Ｋ以上必要です。

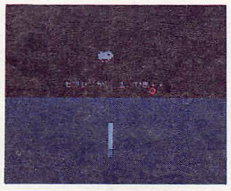
ありがちな音でもアイデアしだいではおもしろくなるという好例が、このＩ don't knowクン(M)の『ちくしょう男』(すごい題名)だ。作者の解説「ある男が、悲しみながら鉄板をたたいているようす」。鉄板をたたくたびに、画面に「ちくしょう！」と表示され、それがスクロールしていくのが「うーん、わかるわかる、オレにもそういうことがあったんだよな」と感情移入させます。

『ちくしょう男』千葉県・I don't know

```
10 PRINT"*「ちくしょう!」":PRINT:SOU
ND7,19:SOUND0,0:SOUND1,10:SOU
ND8,16:SOUND6,18:SOUND11,0:SO
UND11,0:SOUND12,30:SOUND13,8:
FORI=0TO600:NEXT:SOUND8,0:GOT
O10
```

一度師範代から平民に格下げしたにもかかわらず、Ｒｏｍｉクンは今回の2作で再びＭＳＸ2+になってしまった。あー、こりゃこりゃ、まいったな。リーチＲｏｍｉと呼ぶことにします(今後の展開が読めるイージーなネーミングだという声も……)。

『羊が一匹』は眠れない夜の例のヤツですが、いや一動きがよく計算されていて、柵まで走ってくる動き、柵を大胆にジャンプする動きとビヨヨンという効果音、そのあとテッテッテと退場していく動き、いずれもたいした芸です。まあ、これを見ていて眠たくはならないでしょうが。



『羊が１匹』※ 兵庫県・Romi

```
1 COLOR15,4,4:SCREEN5,1:FORI=
0TO1:A$="":FORJ=0TO7:A$=A$+CH
R$(VAL("&H"+MID$("00047EFBFFF
E448200047EFBFFFE4428",I*16+J
*2+1,2))):SPRITE$(I)=A$:NEXTJ
,I:LINE(0,100)-(255,211),12,B
F:LINE(124,130)-(128,160),15,
BF:LINE(124,161)-(128,170),14
,BF:H=1
2 SOUND7,62:OPEN"GRP:"AS#1
3 PSET(80,80):PRINT#1,"ヒツジ゛が
"H"ひき・・":FORI=0TO100:Y=135:P=
(IMOD16)¥8:GOSUB5:NEXT:V=-10:
SOUND1,0:FORI=100TO140:SOUND8
,15-(I-100)¥3:SOUND1,ABS(V)+5
:Y=Y+V:V=V+.5:P=1:GOSUB5:NEXT
:SOUND8,0:FORI=140TO255STEP3:
Y=135-(IMOD16)¥3:P=(IMOD16)¥8
:GOSUB5
4 NEXT:H=H+1:GOTO 3
5 PUTSPRITE0,(I,Y),10,P:RETUR
N
```

今や常識となったＭｒ．マリックのイメージ・ミュージック。カプリチオとは狂奏曲という意味。マシン語でやってることは、割りこみをかけて(ＭＳＸは60分の１秒周期)、もとの音の高さから音を少し上げた音(ＰＳＧのレジスタ０の値を2引いている)を鳴らしている。これで音のうねりが出てるわけです。コナミ効果は、2つのチャンネルで音の高さを少しずらしてコーラス効果を出しているのですが、これは１つのチャンネルですばやく音の高さをゆらしているわけだ。

『マリック・カプリチオ』兵庫県・Romi ※

```
10 CLEAR200,&HD000:FORI=0TO36
:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$("
F30105001190FFD210ED0EDB0FBC9C
313D00000F3AFCD9600D60230023E
015FAFCD9300FBC9",I*2+1,2)):N
EXT:DEFUSR=&HD000:A=USR(0):ON
STOPGOSUB60:STOPON
20 SOUND7,28:A$="S9M7000L803G
+G+A+A+BBO4D+O3G+4":B$=A$+"F+
F+R4":A$=A$+"R8"
30 PLAY A$,A$:GOSUB50:SOUND6,
20:PLAY"","","S9M7000L8C4":GO
SUB50:SOUND6,30:PLAY"","","CC
":GOSUB50:SOUND6,0:PLAY"","",
"C4"
40 PLAY B$,B$:GOSUB50:SOUND6,
20:PLAY"","","L16CC":GOSUB50:
SOUND6,0:PLAY"","","V13C8":GO
SUB50:SOUND6,22:PLAY"","","S9
CC32":GOSUB50:GOTO 30
50 FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:R
ETURN
60 POKE&HFD9F,&HC9:END
```

日本芸能の伝統化しつつあるのが和太鼓。有名にしたのは鬼太鼓座とか鼓童といったグループですが、近頃は日本各地で鉢巻きふんどしのお兄さんたちがでっかい太鼓をどどんがどんとどついている。ここ熊本県ではＭ'１０００クン(M)がＭＳＸを相手にどどんがどん。低い太鼓から始まって、中くらい、高い太鼓が順番に加わっていくという構成。うーん、血が騒ぐなあ。

『乱れ太鼓』熊本県・M'1000

```
10 A$="":B$="":CLS
20 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:PLAY"T
135S8M35000O1L8CC16C16CCCCCCCC
16C16CCCC16C16C16C16C",A$,B$
30 A$="T135S8M35000O1L8GG16G16
GGGGGGGG16G16GGGG16G16G16G16G
":NEXTJ:B$="T135S8M35000O2L8D-
D-16D-16D-D-D-D-D-D-D-16D-16D-D-D-D-16D-16D-16D-16D-":NE
XTI:GOTO10
```

今回私の秘書にもっとも受けておったのがこの作品。おれだよおれ、わしぢゃーやクン(M、それにしてもペンネームを何とかしなさい)の作品は、鳴らしてみるとＯｈ，Ｙｅａｈ！のおもしろさ。ＰＬＡＹ文だけでビジュアルもなんにもない、という新鮮さだった。

『問３の(1)の答がわかった！』広島県・おれだよおれ、わしぢゃーや

```
10 PLAY"V15T100S1M1100001L32C
GO2CGO3CGO4CGO5CO6CGO7CGO8C",
"V15T120S1M1100001L32CGO2CGO3
CGO4CGO5CO6CGO7CGO8C","V15T14
0S1M1100001L32CGO2CGO3CGO4CGO
5CO6CGO7CGO8C"
```

ＳＥＩ丸クンの2本目は『小悪魔の笑い』です。口をゆがめて「ハッヒハヘホヒハ、ウギギギ」とゆがんだ笑い声をあげているのが聞こえる。ついでながら、ＳＥＩ丸くん、イラストもおもしろいので、次回はちょっと凝ったのを送ってみてちょうだい。リストと一緒に掲載してもいいよ。

『小悪魔の笑い』東京都・SEI丸

```
10 R=RND(1)*100
20 FORI=0TO15
30 SOUND8,I:SOUND0,R:SOUND0,0
40 NEXT
50 GOTO10
```

げげげ、ＡＯＴＡＸクンも今回でＭＳＸ2+ざんす。相続ＡＯＴＡＸと呼ぶことにしようかな、ううう、アイデア不足だ。とりあえずそうしておいて、と。

で、作品のほうは、裏画面にまず１つ球のように見える円の重ね合わせを描いておき、これを位置を変えながらコピーして球が跳ねているように表示しているわけだ。ちなみにＣＧで百足状の図を作る場合にも位置を変えつつコピーするという技がよく使われていますね。

『イモムシボール』※神奈川県・AOTAX

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFINTA-
Z:FORI=1TO7:COLOR=(I,0,0,I):N
EXT:SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO7:C
IRCLE(128-2*I,106-2*I),50-EXP
(I/2),I:PAINT(128-2*I,106-2*I
),I:NEXT:A=1
20 X=X+A:B=B-1-(Y>40)*22:Y=Y-
B:COPY(70,40)-(175,160),1TO(X
,Y+50),0,TPSET:A=A+(X=150)*2-
(X=0)*2:GOTO20
```

5月号のお題「有名人」

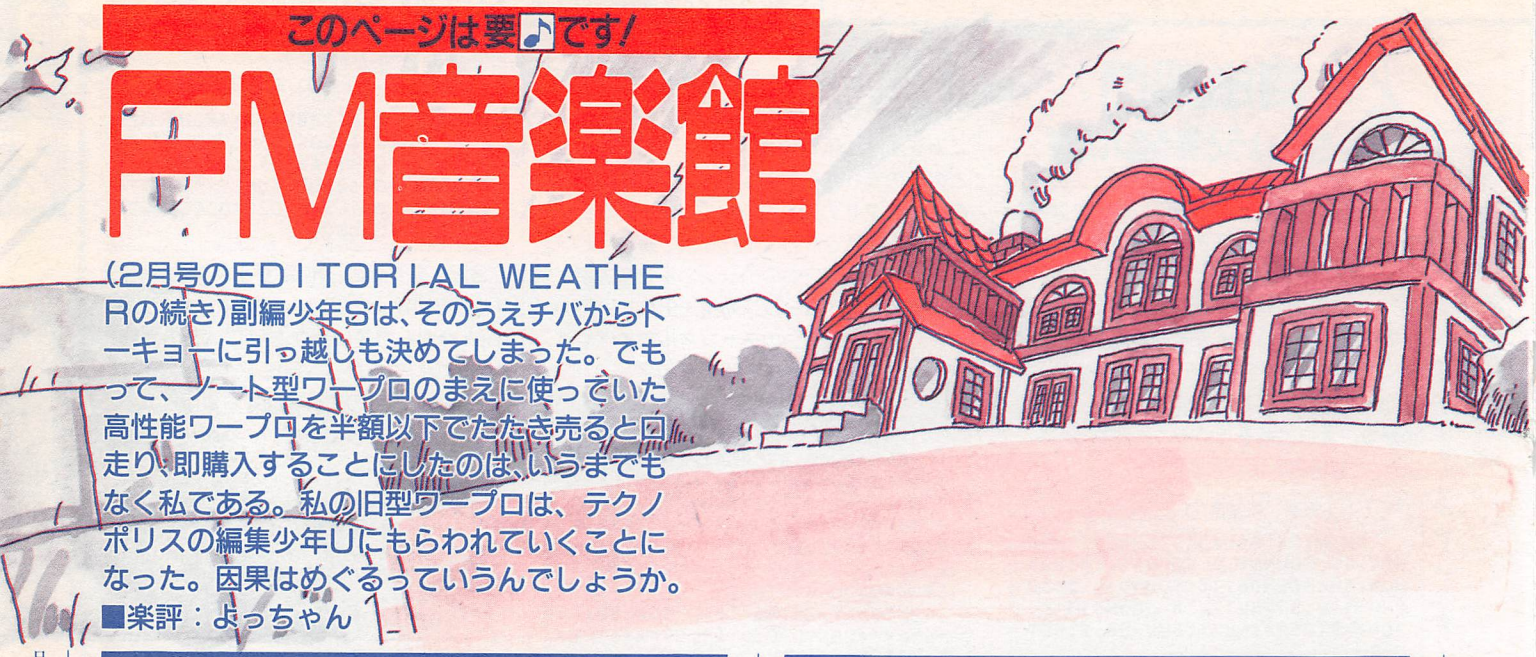
あー、５月号のお題はこのようになった。すなわち、過去から現在までの有名な個人を取り上げて、その人にちなんだビジュアルやサウンドを展開されたい。そういえばリンカーンを取り上げて、「リン、カーン」という音が出るという作品がありました。もうちょっとこってほしいけど、プログラムの長さはほどほどに。しめ切りは２月末日、応募規定は左下の欄外にあります。イラストや自由部門への投稿も歓迎しておる。よろしくね。

得点システム

当フォーラムでは、５段階の称号を定める。とりあえず採用したら「Ｍ」の称号と掲載誌の授与。２回目の採用で「ＭＳ」、３回目で「ＭＳＸ」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価１万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

このページは要♪です!

FM音楽館



(2月号のEDITORIAL WEATHERの続き)副編少年Sは、そのうえチバからトーキョーに引っ越しも決めてしまった。でもって、ノート型ワープロのまえに使っていた高性能ワープロを半額以下でたたき売ると口走り、即購入することにしたのは、いうまでもなく私である。私の旧型ワープロは、テクノポリスの編集少年Uにもらわれていくことになった。因果はめぐるっていうんでしょうか。

■楽評:よっちゃん

日本音楽著作権協会(出)許諾第8972432-901号

春の海

⊙埼玉県・GAN-P☆の作品⊙

おなじみのGAN−P☆クンですが、ふふふ、今回も傑作です。お正月にはかならず流れる『春の海』という琴と尺八(しゃくはち)の二重奏曲がありますが、このプログラムはその「春の海モドキ」をひたすら自動演奏するプログラムなのだ。琴の伴奏はそのままですが、メロディーはプログラムのなかで作っています。どうやってるかといえば、まず行50と行60で使う音の高さを7種類決めておき、行70と行80で乱数を使いながら8分音符で16個ぶんの長さのメロディーを作ります(L$は「&(タイ)」を使って音を延ばすかどうかを決める)。A$の長さも8分音符で16個ぶんなので、行90で演奏すると琴の伴奏のA$とプログラムで作った尺八(フルートですけど)メロディが同じ長さで鳴り、B$を「""」にしてクリアしたあと行70にもどる。つぎのメロディーを作り直してふたたび演奏する、というわけですね。

```
10 '――――― Haru No Umi
20 CALL MUSIC(1,0,1,1):Q=RND(-TIME)
30 '――――― GAN-P* SOUND PEFORMANCE LABO
40 PLAY#2,"T54@39Y2,10Y7,5L16V9>","T54@3
V9L8>":A$="<E8B>DEABAE2<E8B>DEAB>DE2<
50 FORS=1TO7:READB$(S):NEXT:K$="E"
60 PLAY#2,A$:DATA D,E,G,A,B,>D<,>E<
70 FORS=1TO16:IFRND(1)>.5THENK$=B$(INT(R
ND(1)*7)+1):L$=""ELSEL$="&"
80 B$=B$+L$+K$:NEXT
90 PLAY#2,A$,B$:B$="":GOTO70
```

きょうの料理のテーマ

⊙愛知県・体育委員長の作品⊙

これも有名な曲。某国営放送曲のテレビ番組で、もう20年以上流れている曲です。爽やかな木琴の響きが食欲をかきたてる。プログラムとしては、べつにどうってことはないです。行50だけで、一気に鳴らし切ってしまうというかんたんさ。でも、自己流だというコメントのわりには演奏のバランスがよくて気持ちいいぞ。長くなっちゃうけど、全曲聞きたかったなと思っちゃいました。

さて、こういった聞いてみるとよく知ってるけれど、ふだんはあまり意識することのない名曲、いろいろありますね。私が好きだったのは、これも某国営放送局の『新日本紀行』のテーマ音楽だとか、大昔の大河ドラマ『花の生涯』のテーマ音楽だとか、映画『ゴジラ』のテーマ曲(これは有名か)とかで、これらは調べてみると富田勲、芥川也寸志、伊福部昭といった現代日本を代表する作曲家のみなさんの作品でして、なるほどと納得したしだいです。

```
10 '=====R Y O R I=====
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@0,@0,@0,@0,@0,@0,@0,@0)
40 PLAY#2,"T120","T120","T120","T120","T
120","T120","T120"
50 PLAY#2,"@8V1304L16G8O5CEGAGEF8F8D4","
@8V1403L16G8O4CEGAGEF8F8D4","@3V13Q3O4L1
6G8O5CEGAGEF8F8D4","@9L8Q3V8R8O5GR8GR8GR
8G","@9L8Q3V8R8O5ER8ER8FR8F","@33V10O3Q5
L8CR8ER8DR8GR8","@A15V9B!8H8B!8H8B!8H8B!
8CSH8"
```

投稿を大募集しつつ次号予告など

■投稿大募集

FM音楽館では、FM音源(FMパックやMSX2+のMSX−MUSIC)の演奏プログラムを募集しています。オリジナル作品からクラシック、ロック、ポップス、フュージョン、ゲームミュージックなど、ジャンルは問いません。でも、オリジナル作品のほうが目を引くのだけは確実。とくに決まっているしめ切りはありません。どんどん投稿してください。宛先は、〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係です。

■次号予告

次号から、FM音楽館に「ビートルズコーナー」を設けます。毎月、ビートルズの名曲を1曲ずつ掲載していく予定。とりあえず、次号ではよっちゃんがお手本とばかりの作品を発表します。ビートルズの曲の投稿も大々的に受け付けているので、どんどん投稿してください。

```
60 PLAY#2,"L16O4G8BO5DFGFDE8E8C4","O3L16
G8BO4DFGFDE8E8C4","L16O4G8BO5DFGFDE8E8C4
","L8R8GR8GR8GR8G","L8R8DR8DR8ER8E","L8O
2V12GV10R8O3DR8CR8ER8","B!8H8B!8H8B!8H8B
!8HC8"
70 PLAY#2,"O4L16G8O5CEGAGEF8F8D4","O3L16
G8O4CEGAGEF8F8D4","Q3O4L16G8O5CEGAGEF8F8
D4","L8R8O5GR8GR8GR8G","L8R8O5ER8ER8FR8F
","O3L8CR8ER8DR8GR8","B!8H8B!8H8B!8H8B!8
CSH8"
80 PLAY#2,"O4L16BO5DFAG8<B8>C4","O3L16B>
DFAG8<B8>C4","O4L16B>DFAG8<B8C4","L8R8GR
8GG2","L8R8FR8FE2","V12O2L8GR8V10O3DR8C<
V12GV15C","B!8H8B!8H8B!H8B!H8B!HC8"
```

シューティング

◎石川県・ろんぐTEAMの作品◎

これはおなじみのろんぐTEAMクンの作品。オリジナルですが「よくあるシューティングゲームの音楽です。勝手にミサイルのサウンドが出て、敵が死んでいき、最後にはGAME OVERとなります。またスペースキーを押しながらRUNすると、効果音はなくなります」とコメントあり。

PSGを使っている場合はQ$が爆発の効果音、P$はピュンピュンという射撃音(64分音符ですばやく音を下げているのでピュンという)が出ます。スペースキーを押しているかどうかは行200と行580で判定している。押している場合はP$、Q$のデータを読みこむまえにPLAY文に飛んでしまうので、効果音が出なくなる、というシンプルな構造。

いやー、おもしろい。こういう「状況をシミュレートした」オリジナル作品、今後も期待しております。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1)
20 CLEAR 1000:SOUND 6,20:SOUND 7,46
30 A1$="V9EF+V11GAV13B>CV15DE<V9EF+V11GA
>V13CDV15EG"
40 A2$="<V9EF+V11GAV13>DEV15F+G<V9EF+V11
GA>V13EF+V15GA":A3$="L8G.D.EG.E.C"
50 A4$="E.D.C<B.>C.D"
60 A5$="G.D.EG.D.F+16G16"
70 A6$="A2.&A>D16E16":A7$="G.E.DC.D.E"
80 A8$="C1<":A9$="G.D.E16"
90 B$="V11DADADADACADADADA"
100 B1$="DADADAD"
110 C1$="R2.AGFEDC<BAGFEDC<BAG"
120 C2$=">>R2AGFEDC<BAGFEDC<BAGAB>CDEFGA
B>CDEFGA"
130 C3$="R2AGFEDC<BA>GFEDC<BAG>FEDC<BAGF
>EDC<BAGFE<"
140 D$="AGF+DAGF+DBAGEBAGE"
150 D1$="AGF+DAGF+"
160 R$="SH16SH16SH16SH16M!S!H!16SH16SH16
SH16":R1$=R$+R$
170 R2$=R$+"SH16SH16SH16SH16M!S32M!S32M!
S32M!S32M!S32M!S32M!S32M!S32"
180 R3$="SH16SH16SH16SH16M!S!H!16SH16SH1
6"
190 '
200 IF STRIG(0) THEN S=1:GOTO 450
210 P$="GF+FE"
220 P1$="R16."+P$+"R16"+P$+P$+P$+P$+P$+"
R4"+P$
230 P2$=P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$
+P$+P$+P$+P$
240 P3$="R8."+P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$
250 P4$="R4"+P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$+
P$+P$+P$
260 P5$="R16"+P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$+P$
+P$+P$+P$+P$
270 P6$="R4."+P$+P$+P$+"R8"+P$+"R16"+P$+
P$
280 P7$="R16"+P$+"R16"+P$+P$+P$+P$+P$+P$
+P$+P$+"R16"+P$+P$
290 P8$="R4."+P$+P$+P$+P$+P$+P$+"R16"+P$
+"R16"+P$
300 P9$=P$+P$+P$+"R8"+P$
310 '
320 Q1$="R4CCCC8"
330 Q2$="R32CCC8R32CC8R8C8"
340 Q3$="R4R32C8C8"
350 Q4$="R4.R32CCC8CCCC8"
360 Q5$="R16.CC8R8.C8CC8"
370 Q6$="R4.R32CC8R8R8.C8"
380 Q7$="R8.R32CCC8CCCC8R16C8"
390 Q8$="R4.R32CC8"
400 Q9$="R16C8R4M15000C1R2"
410 '
420 G1$="A4.EG+BA4.DF+A+A4.G+GDC1"
430 G2$="A+AG+GG+AA+AG+EF+G+GF+FEE+C+C1"
440 G3$="GF+4FF+4G.C2."
450 PLAY#2,"@24T150L16O3","@23T150L16O3"
,"@14V15T150L64O5","@5V13T150L16O3","V8@
A15T150","V13T150L64O6","S9M7000T150L16"
460 PLAY#2,A1$,A1$
470 PLAY#2,A2$,A2$,C1$,"","","R4.."+P$
480 FOR I=0 TO 1
490 PLAY#2,A3$,B$,"",D$,R1$,P1$,Q1$
500 PLAY#2,A4$,B$,"",D$,R1$,P2$,Q2$
510 PLAY#2,A5$,B$,"",D$,R1$,P3$,Q3$
520 PLAY#2,A6$,B$,C2$,D$,R1$,P4$,Q4$
530 PLAY#2,A3$,B$,"",D$,R1$,P5$,Q5$
540 PLAY#2,A4$,B$,"",D$,R1$,P6$,Q6$
550 PLAY#2,A7$,B$,"",D$,R1$,P7$,Q7$
560 PLAY#2,A8$,B$,C3$,D$,R2$,P8$,Q8$
570 NEXT
580 IF S=1 THEN 480
590 PLAY#2,A3$,B$,"",D$,R1$,P5$,Q5$
600 PLAY#2,A4$,B$,"",D$,R1$,P6$,Q6$
610 PLAY#2,A9$,B1$,"",D1$,R3$,P9$,Q9$
620 PLAY#2,"@14T120L8O5","@14T120L8O4","
@48T120L2O3"
630 PLAY#2,G1$,G2$,G3$
```

『ナムコ　ビデオゲームグラフィティVol.2』より

トイ・ポップ

◎東京都・藤崎朝也の作品◎

あ、懐かしいと涙を流す人も多いのではないでしょうか。ナムコのビデオゲームでアクションパズルの名作『トイ・ポップ』の音楽です。ピアノの音はギター(@10)とビブラフォン(@16)の組み合わせ、音程が狂っているホンキートンクっぽいチューニングは行50のCALL TEMPER(18)で音律を変えているせいです。行30のTRANSPOSE命令や行40のPITCH命令はFM音源の音の高さをまとめて上下するので、PSG音源を併用するときは音程がずれている効果に使えますが、ここでは曲全体が上がっちゃうのみ。しかし何ですね、こういうレトロゲームの音楽もおもしろい。あっと驚く展開を期待してます。

※電波新聞社の『ALL ABOUT NAMCOII』の楽譜を参考にさせていただきました。

©ナムコ

```
10 CALL MUSIC(0,0,2,2,2,1,1,1)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE(793)
40 CALL PITCH(446)
50 CALL TEMPER(18)
```

```
60 CALL VOICE(@10,@16,@10,@16,@10,@16,@3
3,@33,@33)
70 '
80 DEFSTR A-Z
90 '
100 A@="T218O5L 8V14Q8"
110 B@="T218O4L 8V14Q8"
120 C@="T218O4L 8V14Q8"
130 D@="T218O3L 8V13Q6"
140 E@="T218O3L 4V13Q6"
150 F@="T218O3L 4V13Q6"
160 '
170 A1="R1R1CD4E&EE-D4C4R4>C4R4<"
180 A2="A4G+A&ACDCAA4A&ACDCA4.A&A4A4B-B-
4B-&B-4R4"
190 A3="G4F+G&GCDCGG4G&GCDCB-AB-4R4B4>CF
DCDC<BB-"
200 A4="A4G+A&ACDCAA4A&ACDC>C<A4>C&C4E-4
D4<FFF4F4"
210 A5=">D4ED&DED4DC4F&F<FGG+AFC>C&C<DE4
F4CCC4C4"
220 A6="R8C>C<CB>CR8<C>C<CB>CR8CR8<CR8C>
C<CB>CR8<C>C<CB>CR8CR4<"
230 A7="R8C>C<CB>CR8<C>C<CB>CR8CR8<CR8C>
C<CB>CR8<F>F4F4E4D4<"
240 A8="R8C>C<CB>CR8<C>C<CB>CR8CR8<CR8C>
C<CB>CR8<C>C<CB>CR4<F4"
250 A9=">F4F4E4D4CD4C&C<AFGAFC>C&C<DE4F4
R4>F4R4<"
260 '
270 B1="R1R1EF4G&GGF4E4R4>B-4R4"
280 B2="F4F+R8R2FF4F&F<AB-A>FFCF&FDCF+GG
4G&G4R4"
290 B3="E4D+E&ER4.EE4E&E<EFE>GF+G4R4G+4A
AFEFEE-D"
300 B4="F4F+R8R2R1AF4A&A4>C4<B-4R4R2"
310 B5="B-4B-B-&B-B-B-4AA4>C&C<<AB-B>CR4
E&E<B-B-4A4R4R2>"
320 B6="R4ER8E4R4ER8E4R8ER4R4FR8FR4.FR8F
4R8FR4"
330 B7="R4ER8E4R4ER8E4R8ER4R4FR8F4R4>C4C
4<B4B4"
340 B8="R4ER8E4R4ER8E4R8ER4R4FR8FR8R4FR8
FR8R2"
350 B9="B-4B-4A-4A4A4.A&AR8C4R4.E&E<B-B-
4A4R4>>C4R4<<"
360 '
370 C1="R1CD4ED4D-4CD4E&EE-D4C4R4>E4R4<"
380 C2=">G4GG&GGG4FF4A&A<FGG+A4R8>C&C<GG
4F4R4R2"
390 C3=">R1R1R1AFAFFDFD"
400 C4="G4G4F4F4F4.F&FR4.R1R1<"
410 '
420 D1="CD4ED4D-4CD4ED4D-4CD4E&EE-D4C4R4
C4R4>"
430 D2="L4 <FACAFACAFAF+AGB->D<D"
440 D3="CE<G>ECE<G>E>C8C8CR4CC<CDE"
450 D4="FACAFACAF8F8FFFF>F8F8FF"
460 D5="<<B->B-GB-CAFE8D8CACB-A>C8C8CC"
470 D6="CB-B-<G>CB-B-<GF>AA<CF>AA<F"
480 D7="G>B-B-<CG>B-B-<G+A>AAA<AAG+G+"
490 D8="G>B-B-<C>CB-B-<EF>AA<CF>AAR4"
500 D9="<B-B-BB>CA>C<<A>CACB-FC<FR4 L8"
510 '
520 E1="<F>F<C>F<F>F<C>F<F>F<F+>F<G>GB-<
B-"
530 E2="C>C<<G>>C<C>C<<G>G>E8E8ER4EF<CDE
"
540 E3="F>F<C>F<F>F<C>F<F8F8FFFB-R4R2"
550 E4="<B->>F<G>F<C>F<FE8D8C>F<C>GFR4R2
"
560 E5=">R4GGR4R4GGR4R4FFR4R4FFR4"
570 E6="R4GGR4R4GGR4R4FFFR1<"
580 E7="R1R4CFR4R4FR4GR1<"
590 '
600 F1="C>CC<<G>C>CC<<GF>>CC<<CF>>CC<<F"
610 F2="G>>CC<<CG>>CC<<G+A>>CCC<<AAG+G+"
620 F3="G>>CC<<C>C>CC<<EF>>CC<<CF>>CCR4"
630 F4="<<B-B-BB>CR4R4<A>CR4CR4FC<FR4>"
640 '
650 PLAY #2,A@,B@,C@,D@,E@,F@
660 PLAY #2,A1,B1,C1,D1,"","",""
670 PLAY #2,A2,B2,"",D2,E1,""
680 PLAY #2,A3,B3,"",D3,E2,""
690 PLAY #2,A4,B4,"",D4,E3,""
700 PLAY #2,A5,B5,C2,D5,E4,""
710 PLAY #2,A2,B2,"",D2,E1,""
720 PLAY #2,A3,B3,"",D3,E2,""
730 PLAY #2,A4,B4,"",D4,E3,""
740 PLAY #2,A5,B5,C2,D5,E4,""
750 PLAY #2,A6,B6,"",D6,E5,F1
760 PLAY #2,A7,B7,C3,D7,E6,F2
770 PLAY #2,A8,B8,"",D8,E5,F3
780 PLAY #2,A9,B9,C4,D9,E7,F4
790 PLAY #2,A1,B1,C1,D1,"","",""
800 GOTO 670
```

『がんばれゴエモン2』より

旅始め

⊙神奈川県・淀川健悟の作品⊙

ゲームミュージックの音楽もいろいろと送られてくるのですが、そのなかでも出色の出来だったのが淀川クンのこの作品。まあ、もとがジャパネスクなゲームですから、ギャグもかましやすいといえますが。

プログラムとしては、曲の進み方にそって4つのパート(4番目はドラム)をデータ化していき、最後にPLAY文を並べるという、ごくオーソドックスなもの。それでですね、どこがよいかといえば曲の展開が早い点で、息をつく間もなくつぎつぎに印象的なフレーズの連続パンチが出てくる。ところどころに出てくる32分音符、64分音符が「タラララ」とスピード感を盛り上げます。テンポは150(行480の「T150」)ですから、ちょっと速めですがスピード感を生む原因はテンポではなくフレーズの切り換えがうまくいっているところにあるのだ。音色や音域、休符の使い方など、ちょっとしたアイデアで「ビックリ」するのだ。

```
10 CLEAR2000:CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
20 CALL VOICE(@17,@17,@33):CALL TEMPER(0
)
30 ' [A]
40 AA$="D+V13D+V11D+V9D+V8D+V7D+V6D+V15D
+&D+8L8<A+16>C+16D+D+16D+16Q4D+D+Q8<<G+>
>L24D+ED+C+D+C+<L8A+16>C+16D+A+16>C+16D+
<D+"
50 BA$="G+<A+16>C+16D+4&D+A+16A+16Q4A+A+
Q8<E>L24D+ED+C+D+C+<L8A+16>C+16Q4D+Q8>D+
16G+16@4A+<AQ8"
60 CA$="G+>G+<D+F+D+8<EF+E8>A+>C+Q4D+8D+
8Q8<C+8R8RD+8D+A+Q4>D+8Q8O2D+24E24F+24"
70 DA$="B!8C16C16S!8C16C16B!8S!16S!16S!8
S!8S!8R8RH8C16C16S!8H8"
80 ' [B]
90 AB$="<D+G+A+B>D+<B16A+16G+A+16B16>D+.
F+16D+F+D+4.<B16>D+16"
100 BB$="<A+>G+A+B>D+<B16A+16G+A+16B16>D
+.F+16D+F+D+4.<B16>D+16"
110 CB$="G+8>G+G+D+8F+8<G+8>G+G+D+8F+8<B
8>BBF+8B8<B8>BBF+8B8"
120 D$="B!8C16C16S!8C8B!8C16C16S!8C8":DB
$=D$+D$
130 ' [C]
140 AC$="L16C+C+R16C+C+8D+C+<BBR16BL24B>
C+<BL16G+B>C+4Q4F+8.Q8F+Q4L8F+F+F+F+Q8"
150 BC$="L16C+C+R16C+C+8D+C+<BBR16BL24B>
C+<BL16G+B>C+4Q4E8.Q8EQ4L8EEEEQ8"
```

©コナミ

```
160 CC$="C+8>C+C+<G+8>C+8<E8>D+D+<B8>D+8
<F+8>F+F+C+8F+8<F+8>F+F+C+8F+8"
170 DC$=D$+D$
180 ' [D]
190 AD$="R8<D+F+G+B4G+B>L16C+4&C+F+C+F+D
+4.<B>D+"
200 BD$=AD$
210 CD$="<D+8A+A+D+8A+A+E8B+B+E8B+B+F+8>
C+C+<F+8>C+C+<<B8>B8<B8>B8"
220 D$="B!8C16C16S!8C16C16B!8C16C16S!8C1
6C16":DD$=D$+D$
230 ' [E]
240 AE$="C+C+R16C+C+8D+C+<BB>C+<BL24G+BG
+L16D+F+G+1"
250 BE$="C+C+R16C+C+8D+C+<BB>C+<BL24G+BG
+L16D+F+G+4>G+A+B>D+G+D+<BA+L32G+G+G+G+G
+G+G+"
260 CE$="<C+8>C+C+<C+8>C+8<E8BBD+8A+8<G+
8>G+G+D+8F+8<G+8>G+G+D+8F+8"
270 DE$="B!8C16C16S!8C8B!8C16C16S!8C8B!8
C16C16S!8C8B!8C8S!16S!16S!16S!16"
280 ' [F・G]
290 AF$="F+G+B>C+D+8C+D+<L24B>C+<BL16G+B
>C+8B>C+D+D+D+F+C+C+D+C+<BBG+B>L8C+4&C+O
4B>C+D+F+.F+16D+F+G+.B16G+B>C+8L24<B>C+<
BL8G+D+"
300 BF$="O3L16F+8>F+F+<F+G+A+B>E8C+EL24F
+G+F+L16EF+F+8>F+F+<G+8>G+G+<<B8>BBC+>C+
<C+>C+<D+4.F+8A+2B4.G+8>C+2"
310 CF$="<B8>BBRR2B8>BBC+8>C+C+<<E8>EE<F
+>F+<F+>F+<<B8>BBF+8B8D+8<D+D+A+8>D+8<E8
>EE<B8>E8<E+8>EE<B+8>E8"
320 D$="B!8C16C16S!8C8S!8S!8":DF$="B!8C1
6C16R8C16C16R8C16C16R8H16H16C8H8C8H8C16C
16S!8C16C16C16C16"+D$+D$
330 ' [H]
340 AH$="F+L16G+F+D+8<B8>C+C+<F+G+BG+B2.
L64BA+G+F+ED+C+<BA+G+F+ED+C+<BA+"
350 BH$="<C+8>C+C+D+8G+G+G+8G+8F+G+BG+<F
+8>D+D+<F+8>D+D+<F+8>D+D+L64D+C+<BA+G+F+
ED+C+<BA+G+F+ED+C+"
360 CH$="F+8>F+F+<G+8>G+G+<E8E8F+4<B8>BB
<B8>BB<B8>BBBBBB"
370 DH$="B!8C16C16S!8C8S!8S!8RB!8C16C16S
!8C16C16B!8S!8S!16S!16S!16S!16"
380 ' [I]
390 AI$="O4L16D+D+R16D+E8G+8Q4A+8Q8>D+D+
D+8<<A+8A+8>>L24D+ED+C+D+C+<L16A+>C+8Q4D
+8Q8<<A+A+A+A+A+A+"
400 BI$="O4L16D+D+R16D+E8G+8Q4A+8Q8>D+D+
D+8<<D+8D+8>>L24D+ED+C+D+C+<L16A+>C+8Q4D
+8Q8<<D+D+D+D+D+D+"
410 CI$="L32F+F+F+F+F+F+F+<F+F+F+F+F+F+
F+F+BBBBBBBB>D+D+D+D+D+D+D+"
420 DI$="S!8R8RRR8S!8S!8R8RR8C16C16S!16S
!16S!16S!16"
430 ' [J]
440 A$="O4E>E>ED+":AJ$=A$+A$+A$+"L20C+D+
C+>A<C+L32V15D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D
+D+D+V10<L16D+EG+A+<D+>A+G+D+L8V12"
450 B$="O4E>C+ED+":BJ$=B$+B$+B$+"O4L20C+
D+C+<A>C+L16D+E+G+A+>D+EG+A+<L32V15D+D+D
+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+O4V12"
460 C$="O3E8>EE":CJ$=C$+C$+C$+"O3C+8>C+C
+<<A+8>A+A+<A+8>A+A+D+8>D+D+<D+8>D+D+O2L
16"
470 DJ$="B!8C16C16S!8C16C16B!8C16C16S!8C
16C16B!8C16C16S!8C16C16B!8C16C16S!16S!16
H8"
480 PLAY#2,"T150V15O5L32","T150V15O4L8",
"T150V13@V127O3L16","T150V5@A9"
490 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,DA$
500 PLAY#2,AB$,BB$,CB$,DB$ '●●
510 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$
520 PLAY#2,AD$,BD$,CD$,DD$
530 PLAY#2,AE$,BE$,CE$,DE$
540 PLAY#2,AF$,BF$,CF$,DF$
550 PLAY#2,AG$,BG$,CG$,DG$
560 PLAY#2,AH$,BH$,CH$,DH$
570 PLAY#2,AI$,BI$,CI$,DI$
580 PLAY#2,AJ$,BJ$,CJ$,DJ$
590 END
600 '
610 '|| ｶﾝはﾝﾈ ｺﾞｴﾓﾝ2  ~ たびﾞはしﾞめ ~ ||
620 '|                                  |
630 '| FMおんｹﾞんよう      (C)KONAMI 1989 ●|
640 '
```

プログラム確認用データ（使い方は46ページ参照）

●きょうの料理のテーマ

10> 74	20>220	30>127	40> 73
50>147	60>195	70>252	80>135

●シューティング

10> 33	20>163	30> 93	40>236
50> 94	60>109	70> 13	80>225
90> 15	100>114	110>144	120>111
130> 0	140>207	150> 13	160>233
170>143	180>236	190>198	200>208
210>172	220>202	230>211	240> 39
250>158	260>159	270> 31	280> 7
290>146	300> 79	310>198	320>105
330>151	340> 47	350>146	360>109
370>195	380>131	390> 73	400>222
410>198	420>234	430>255	440> 89
450>105	460>147	470>204	480>212
490>139	500>153	510>167	520> 16
530>191	540>205	550>221	560> 56
570>143	580>168	590>191	600>205
610>138	620>155	630> 65	

●トイ・ポップ

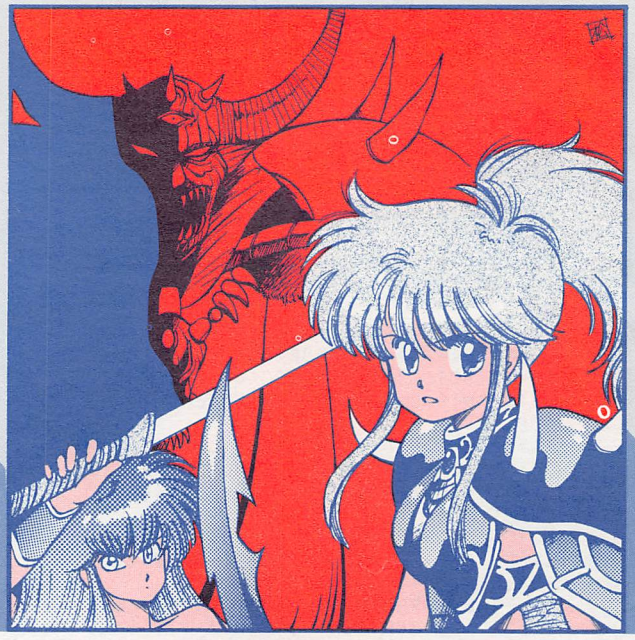
10>228	20> 52	30> 98	40>180
50> 33	60> 50	70>198	80>152
90>198	100>247	110>247	120>252
130>242	140>215	150>220	160>198
170>157	180> 80	190>245	200>106
210>239	220>131	230>183	240>241
250>251	260>198	270>195	280> 81
290> 96	300> 35	310>117	320>195
330>129	340> 99	350> 88	360>198
370> 67	380>202	390>140	400>190
410>198	420>135	430>237	440> 56
450>201	460>153	470> 35	480> 82
490> 28	500> 33	510>198	520>201
530> 3	540>161	550>236	560> 97
570> 63	580>203	590>198	600>180
610>243	620>162	630> 58	640>198
650> 66	660> 21	670>150	680>164
690>178	700> 39	710>150	720>164
730>178	740> 39	750> 66	760>199
770>100	780>246	790> 21	800>209

●旅始め

10> 92	20> 39	30>244	40>192
50> 82	60> 5	70>165	80>245
90> 18	100> 39	110>150	120> 71
130>246	140>246	150>202	160> 31
170> 32	180>247	190> 44	200> 43
210>174	220>242	230>248	240>176
250> 78	260>151	270>155	280>210
290> 57	300>104	310>226	320>200
330>251	340>236	350> 72	360>138
370>123	380>252	390>191	400> 45
410>217	420>246	430>253	440> 22
450> 49	460>152	470> 69	480>155
490>140	500> 18	510>178	520>197
530>216	540>235	550>254	560> 17
570> 36	580> 55	590>133	600> 90
610> 45	620>157	630> 52	640>160

第11回 ■■■■■■■ ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス



『カオスエンジェルス』から『ドラゴンナイト』へ

桃色RPGの系譜

そこは小さな沼地だ。深い森の中に、ぽっかりと日が射している。体の重い動物たちには縁のない沼地でも、彼らには絶好の井戸端会議の場所だ。彼らとは森にすむ妖精たち。ニンフやピクシーたちがあたりをはばからずにたわむれている。人間のすむ村からは遠く離れたこの森の奥、めったに人がくることはない。

それでも、ときどき好奇心の旺盛な若者が伝説に聞く妖精の姿を一目みようと、あるいはそんな伝説が嘘であることを証明しようとやってくることがある。もちろん、妖精たちには人間に見られてもことさら困ることもないのだが……。

そんな森がある。その先には大きな平原があって、小さな家もあったりする。家がたくさんあると村になり、１本の道がその村と城下町をつないでいる。城には王様がいる。王女がいる、王子がいる。衛兵がいて、騎士がいる。妖術師もいて、魔術師もいる。町には錬金術師もいる。

そんな世界がRPGの世界だ。そういう世界でこそ、剣をぶら下げて、甲鎧を身につけて歩く気になる。クエストを命じられてもなんとかがんばってみようという気になるのである。

勇者は男である。命を賭けて冒険を求める男である。愛する女性はいるが、いつ帰るかわからないとだけ告げて、文句はいわない。

そういう世界がRPGだと思っていた。思っていたのだ。

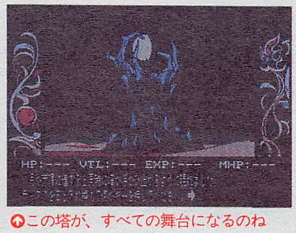
だが、『ドラゴンナイト』を見てそういう認識が根底からくつがえされてしまった。

とにかく売れている。ある雑誌の調べによると、すごく売れている。何を出してもものすごく売れるソフトハウスの新作RPG。その次が、まぐれあたりの新進ソフトハウスのRPG。その次がやはり何を出しても売れまくるブランドものSLG。その次ぐらいに売れている。そのまえの3作品はいずれも制作期間が１年を超える、いわゆる大作である。その次ぐらいに売れているのである。これはこの手のジャンルの作品としては驚異的な売れ方といわねばならない。そんなに売れるものならおもしろいに違いない。そう思って始めてみた。以下がその感想である。その感想を書く。

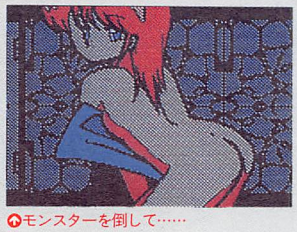
『ドラゴンナイト』

そのまえにいっておきたいことがある。私はこの手のゲームに関してはほとんどバージンである。ふつうのゲームはかなりのキャリアがあると思うのだが、いわゆる美少女モノは素人である。一度だけ仕事上やむなくあ

元祖！カオスエンジェルス!!



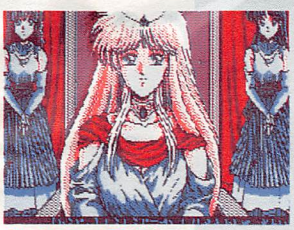
この塔が、すべての舞台になるのね


モンスターを倒して……

バイタリティーが余っていると……

たのしい

現役！ドラゴンナイト!!


いちおう、女王様がいるのだ

こーんなにかわいい子が

こーんなにかわいく

こーんなかっこうで出てくるのだ

るソフトをやったことがあって、そのときには目の前が真っ暗になって、生きる希望さえも失われかねない危機に陥ってしまい、そのときいらい女の子の裸が出るゲームはなるべく避けていたのだ。いや極力避けていたというべきだろう。できれば一生したくないとさえ思っていた。気持ちとしては死んでもしたくないとさえ思っていた。そういう人の感想である。

絵はいい、と思った。ビジュアルのよさにひかれた。これは確かに売れるな、という気にさせられる。物語というか設定はありがちなものだが、舞台になる町というか国が女ばかりの土地というのが工夫を感じる。だんだんその世界に入ってくるのである。そーか、全部女か。エッチなシーンが出てきそうな設定としてはよく考えられている。

エッチゲームとRPGが結びついたものとしては『カオスエンジェルス』が元祖であったと思う。少なくともファンタジーでは初めてだと思う。あれも参考までに遊んでみた。印象としてはギャグっぽいというか、しゃれというか、そんな感じであった。戦って倒した後、バイタリティーが残っているとその子を犯せるという発想はすごい。

『ドラゴンナイト』の設定はリアルだ。ドラゴンナイトの統帥とやらがこの女の子というか女性ばかりの国を侵略しているから、女兵士が戦っている。それで破れたのだから捕虜が捕まっていたりする。ここが、ミソである。ここからがこのソフトの真骨頂になるわけである。

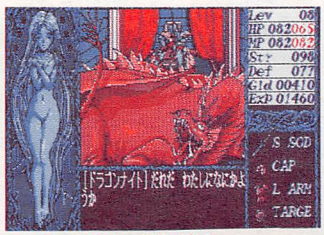
しかしこのゲームをRPGと見た場合さすがに3Dはもういまさらという感じがする。最初の町というか町はここしかないのだが、それ以外には1つの塔があるだけで物語はすべてこの塔の中で完結する。

誤解を招かぬようにさきにいっておきたいのだが、この文章はこれらのゲームにいちゃもんをつけているのではない。ただ、RPGとはいえない、といいたいのである。RPGとしてみるとマップは3Dのみで工夫や努力がみられないし、なにより戦闘が単調だ。もしもグラフィックがこんなではなかったらどうなることかと思うような代物である。だが、『ドラゴンナイト』には強力なビジュアルがついている。この魅力たるや、こういった2次元の世界には不感症と思っていた私でさえひかれてしまう類のものである。とにかくかわいいのである。そういったビジュアルをゆっくりみせるための仕掛がRPG風味付けなのである。買った人は絶対に損はしないだろう。そういった目に楽しいビジュアルがごまんと入っているのだから。売れてあたりまえだと思う。

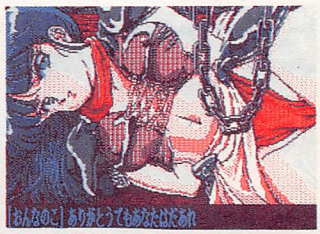
だが、こういうソフトが売上ベスト10の上位に食いこんできてしまう現象には考えてしまう。基本的にこういうソフトはマイナーなものであると思うのだ。別にメジャーがよくてマイナーが悪いというのではない。マイナーでもいいものはある。だが、マイナーとメジャーは棲み分けるべきもの。ところが、今回の現象は、そのマイナーであるべきエッチソフトというか美少女ソフトがメジャーであるべきベスト10の上位に進出している。くりかえすようだが、それがいけないというのではない。ある意味ではこのソフト自体はマイナーなままなのだ。いけないのはメジャーであるべきいわゆるふつうのゲーム群だ。どうして開発に1年も、あるいはそれ以上かけているのに、『ドラゴンナイト』に勝てないのか？　買ってもらえなくてもいいものは作っている、というのは甘えである。買ってもらえない以上、ユーザーの支持は得られなかったとみていい。

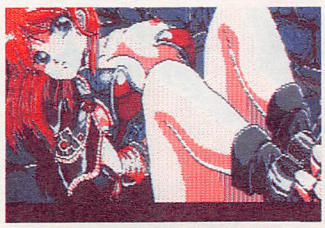
これはどういうことか。プログラミングの出来や開発に大変な労力を費やしているのは見ればわかる。だが、どうしても遊んでみたいという気にさせられない、ということだろう。ではどうすれば遊んでみたいという気にさせられるのか？　これはわからない。だが、いえるのはひとりよがりのゲームシステムがだめなのと同様、旧態依然のゲームシステムでもだめということだろう。過去の遺産を活かすのは結構。だが、新しい葉や枝をつけ加えてなおかつ新しい実を実らせなければ意味がない。

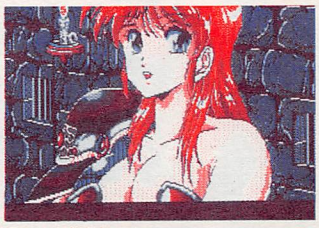
なんだか、今月はおもしろくない独白になってしまった。おもしろくないついでにひとこと。ゲームソフトを買うことの意味を考えたことがありますか？　もちろん自分が楽しむためなのだが、それだけではない。それは、当のゲームソフトを出しているソフトハウスを支持することになるのだ。文化や産業を引っ張っていったのは昔は一部の貴族や王の役割だったが、今ではそれが一人一人の消費者になっているのだ。1本のソフトを買うにもそれだけの覚悟が必要だ。



ドラゴンは完全に悪役である


こーんなかわいい子もね


こーんなかわいい子も捕まってたりして


こーんなかわいい……

掲載ソフト33本のプレゼントつき! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で33名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは2月28日必着。当選者の発表は4月7日発売の本誌5月号の欄外でおこないます。

●1月号の当選者発表は56ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で⑦以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

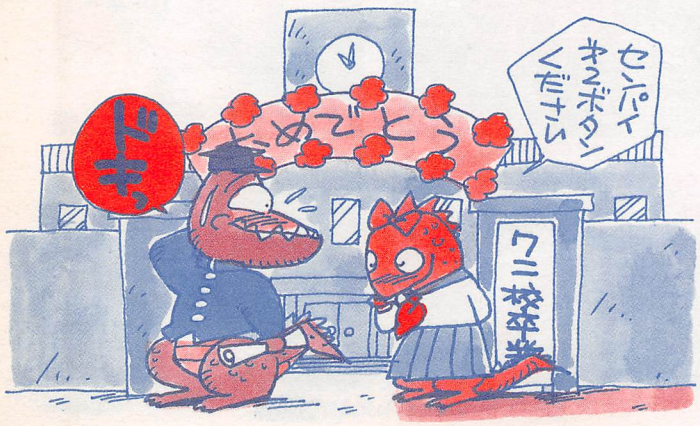
10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を書いてください。



プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名
1	ロードス島戦記……6
2	アークスII……12
3	ルーンワース……20
4	維新の嵐……81
5	ナビチューン……116
6	ドラゴンナイト……118
7	ディスクNG2……120
8	ウルフAT……122
9	イミテーションは愛せない…123
10	ディスクステーション10号…124
11	ピーチアップ2……124

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN SCOOP>ロードス島戦記
3	<FAN SCOOP>ドラゴンスピリット
4	<FAN ATTACK>アークスII
5	<FAN ATTACK>ルーンワース
6	<FAN ATTACK>維新の嵐
7	FFB
8	BASICピクニック
9	FAN STRATEGY
10	<ファンダム>ゲームプログラム
11	<ファンダム>EDファンダム
12	<ファンダム>AVフォーラム
13	<ファンダム>ファンダムパーラー
14	FM音楽館
15	記憶のラビリンス
16	MIDI
17	スーパーデータ学
18	LINKS INFORMATION PAGE
19	ゲーム十字軍
20	<FAN NEWS>ナビチューン
21	<FAN NEWS>ドラゴンナイト
22	<FAN NEWS>ディスクNG2
23	<FAN NEWS>ウルフAT
24	<FAN NEWS>イミテーションは愛せない
25	DMfan
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊙ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊙PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	アウトロー水滸伝
4	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
5	アレスタ2
6	アンデッドライン
7	イース
8	イースII
9	イースIII
10	維新の嵐
11	イミテーションは愛せない
12	ウィザードリィII
13	ウルフAT
14	A列車で行こう
15	F-1スピリット
16	F-1スピリット3Dスペシャル
17	SDスナッチャー
18	王家の谷・エルギーザの封印
19	カオスエンジェルズ
20	ガリウスの迷宮
21	ガンシップ
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派
23	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
24	銀河英雄伝説
25	グラディウス2
26	クリムゾン
27	クリムゾンII
28	激突ペナントレース2
29	ゴーファーの野望〜エピソードII〜
30	サーク
31	ザナドゥ
32	沙羅曼蛇
33	三国志
34	THEプロ野球激突ペナントレース
35	紫禁城
36	時空の花嫁
37	シャロム
38	シュバルツシルト
39	水滸伝
40	スナッチャー
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
44	せまってみたい
45	ソリッドスネーク
46	ディスクステーション各号
47	ディスクパック2
48	ディスクNG2
49	電脳学園シナリオI
50	ドラゴンクエストII
51	ドラゴンナイト
52	ドラゴンスピリット
53	ナビチューン
54	信長の野望<全国版>
55	信長の野望・戦国群雄伝
56	ハイドライド3
57	パロディウス
58	ピーチアップ各号
59	ピンクソックス
60	ファイナルファンタジー
61	ファイアーホーク(テグザー2)
62	ブライ
63	プレイボールIII
64	プロ野球ファミリースタジアム
65	ポッキー
66	魔宮殿
67	マスター・オブ・モンスターズ
68	ミスティ
69	夢幻戦士ヴァリスII
70	野球道
71	ラ・ヴァルー
72	ラスト・ハルマゲドン
73	ルーンワース
74	レナム
75	ロードス島戦記

（キリトリ線）

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

（キリトリ線）

MSX・FAN3月号　アンケート回答ハガキ

1　①　②　③　④　⑤　⑥　⑦　⑧　　2　①　②　③

3　①　②　③　④　⑤　⑥　⑦　⑧　⑨　⑩

⑪（　　）

4　ハイ　イイエ　買う予定の周辺機器　[　]

5　[1　][2　][3　][4　]

6　[　]　7　[　][　][　]

8　[1　][2　][3　]

9　[1　][2　][3　]　10　[1　][2　][3　]

11　①　②　③　④　⑤　⑥　⑦　⑧　⑨　⑩（　　）　⑪

12　[1　][2　][3　]

13　①　②　③　④　⑤

14　[　　]

3月号のプレゼントでほしいソフト

□□□-□□

住所

氏名　　☎（　　）　－

年令　　歳　　性別　男・女

職業　　趣味

（学校名　　学年　　）

MIDIがわかって、楽しくなるコンピュータミュージック入門

短期集中連載!! MIDI

新連載のコンピュータミュージック、それもMIDIの入門講座。せっかくのチャンスだからキミも勉強してみない？　今月はMIDIとはなんなのか、ともに探究してみよう！

第1回：MIDIってどんなもの？

文：古山俊一

いま、どうしてもMIDIを使って音楽してみよう

とうとつに「短期集中連載!! ＭＩＤＩ（ミディと読む）」などとはじめられても、なんのことだかちんぷんかんぷんという読者が多いことでしょう。ＭＩＤＩとはなにか？　すごく身勝手に都合良く解釈してしまうと、コンピュータとシンセサイザをはじめとする電子楽器をつなぐ窓口のようなものです。最初から、あまり難しい説明ばかりで、いきなりやる気を失われては困りますので、ＭＩＤＩの本来の役割やしくみについてはあとで述べるとして、まずはそんなものなんだとかんたんに理解しておいてください。

ここではＭＩＤＩという窓口をつうじて、コンピュータミュージックの世界を広げるために、注目されつつあるＭＩＤＩとはなんなのか、みんなが理解できるように説明していきます。

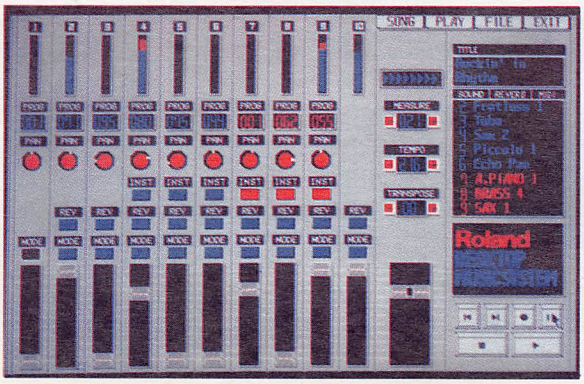
今月は「ＭＩＤＩってどんなもの？」と題して、ＭＩＤＩをわかりやすく紹介してみようというわけです。なるべく多くの用語解説を付けておきました。文中のことばにひっかかったらそちらを見てください。

パソコンを使って、気軽に楽しくMIDIする

ＭＩＤＩ規格が登場してからもう6年以上経ちます。最初は電子楽器の分野だけで、たとえばキーボードやシンセサイザと演奏を録音／再生するシーケンサなどとの組み合わせで盛り上がっていたのです。が、いまでは、多くのＭＩＤＩ機器の登場にともない、ＭＩＤＩの存在がいろいろな方面に認知されはじめて、新しいユーザーをどんどん取りこんでいます。

もともと、ＭＩＤＩ規格は電子楽器とコンピュータを結び付けるインターフェイスとして最大の機能を発揮できるように考えられているものなので、とくにコンピュータとＭＩＤＩの相性はバッチリです。ここのところ注目されているコンピュータミュージックやデスクトップミュージックと呼ばれるパソコンを主体とした音楽制作も、このＭＩＤＩの存在なしには考えられません。

コンピュータミュージックシステムとして人気が高いのは、ローランドから発売されている『ミュージくん』や『ミュージ郎』です。これらのセットは、いずれもNECのPC−98シリーズ用のもので、ＭＩＤＩボード（ＭＰＵ−ＰＣ98）とＭＩＤＩ音源モジュール（ミュージくんではＭＴ−32、ミュージ郎ではCM−64など；ＭＩＤＩ情報で鳴らすことができるシンセサイザユニット。楽器数台分の働きをします）、そして、かんたんに使えるシーケンスソフトから構成されています。あとはステレオのモニタ装置（ラジカセでもOK）を用意すれば机の上がさながら音楽スタジオになります。リアルなサウンドで本格的な音楽制作が可能になるのです。以前なら、多くの機材を必要としたようなクォリティの高いサウンドを手軽に楽しむことができるのです。また、ＭＩＤＩ端子付きの楽器なら、なんでもこのシステムに加えて発展していくことができるのもＭＩＤＩの魅力といえます。



ローランドから発売されているPC−98シリーズの人気ＭＩＤＩシステム「ミュージ郎」

MIDI・MIDI規格
Musical Instrument Digital Interfaceの略。1983年に、電子楽器どうしのディジタル信号のやりとりのための規定として作られた、民間の企業が定めた世界共通の規格である。これによってMIDI規格の楽器であれば、日本製、外国製を問わず接続でき、また、コントロールすることが可能である。

シンセサイザ
電子音合成装置。電子回路の組み合わせによって音を制御、合成する楽器。キーボードが代表的だが、エレキギター、ドラムなどにも導入されている。

シーケンサ
実際に演奏したもの、または、譜面を数値に置き換えたものを入力することで記憶させ、それを自由なテンポで再生演奏できる装置。これ1台で複数のパートを記憶でき、1人でオーケストラ的な演奏も可能になる。

デスクトップミュージック
最近のコンピュータミュージックのかたち。ステージやスタジオで楽器をならべて演奏するのに対し、机の上にコンピュータを1台置いて楽しむ音楽を示す。

ミュージくん、ミュージ郎
ローランド社から発売されているNEC PC−98シリーズ用のMIDIシステム。両方ともMIDIボードと音源モジュール、ソフトがセットになっていて、PC−98シリーズのパソコンとこれがあれば即MIDIが楽しめる。MIDIの入門用として最適。

MIDIボード
MIDI端子を標準装備しないコンピュータにMIDI端子を増設するためのユニット。

MIDI音源モジュール
シンセサイザからキーボード部分を取りさり音源部分だけをまとめた装置。小型で場所をとらず、楽器数台分の音を得られる。

リズムマシン
リズムボックスまたはドラムマシンなどとも呼ばれる。いわゆるドラムの自動演奏機である。電子回路によって合成された音や、ドラムのサンプリング(音を機械のなかにデータ的に取りこむ)音で、さまざまなリズムパターンをリアルに演奏可能。

MIDIプロセッサ
MIDI信号の情報に手を加えるユニット。機械的な処理を加えたりすることで多少の音の効果を得られる。

エフェクタ
エフェクト(効果)ということばからもわかるように、機械的な処理によっていろいろな音の効果を作りだす装置。ラックマウント式の大きなものから、手の平サイズの小さなものまであり、なかにはいくつものエフェクタを1台におさめたマルチ・エフェクタと呼ばれるものもある。ものによってはMIDIプロセッサなどに含まれる。ディレイやリバーブといったエコー系のものや、コーラス、フランジャーといったモジュレーション系(音をうねらす)のものなど、個性的な音を作りだせるものばかりが、豊富にそろっている。

ミキサ
多くの楽器や機器の音をとりまとめる装置。各楽器や機器の出力からミキサにつなぎ、ミキサでまとめてアンプへ出力するという具合。8チャンネルとか16チャンネルといわれる、チャンネルとは入力の数。機材が増えてきたら絶対に必要になるものだ。MIDI対応のものも登場し、MIDI信号で音量やパン(音の左右の振り分け)などのコントロールができるものもある。

MTR
Multi Track Recorder(マルチ トラック レコーダ)の略。いわゆる多重録音機のこと。1人でいくつものパートをかさねて録音するときに便利。4トラックのもの(一般のデッキがステレオ2チャンネルなのに対して4チャンネル録音可能なもの)が価格も安くて一般的。また、8トラック、16トラックとトラック(チャンネル)数が増えればそれだけ凝った録音が可能になる。また、最適の録音ポイントで高品位録音のできるテープレコーダでもある。

たった5ピンの端子から広がるMIDIの世界

●たった5ピンのMIDI端子(左)どうしをMIDIケーブル(右)でつないで情報をやりとりする

MIDI機器に装備されているMIDI端子にはINとOUT、THRUがあり、INとOUTはMIDI信号の入出力、THRUはINから入ってきた信号をそのまま出力するものです。MIDI機器はこれらの端子を接続しあうことで情報のやりとりをおこないます。

では、このMIDIでなにができるでしょうか。

MIDIはあくまで情報の仲介者ですが多くの情報を高速で伝えます。なかでも重要なのはチャンネルメッセージです。このチャンネルとはテレビのチャンネルみたいなものと思えばいいでしょう。チャンネルは16あり、MIDI楽器は設定された受信チャンネルの情報だけを受け入れます。チャンネルメッセージは演奏情報の伝達をおこなうメッセージで演奏に必要な音の高さ(ノートナンバー)や音の強さ(ベロシティ)をそれぞれ0～127の数値で表します。そのほか、キーボードからの音のオン／オフの情報や、音色を切り換えるためのプログラムチェンジ情報などがあります。

またMIDI情報にはシステムメッセージというものもあります。システムメッセージにはさまざまな機能がありますが、MIDI機器の同期やシンセサイザやリズムマシンの音色データの送受信などに用います。

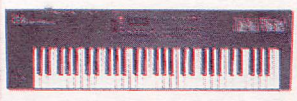
これらの情報でコントロールする機器は、大別するとMIDI楽器とMIDI機器に分けることができます。MIDI楽器にはMIDIキーボード／シンセサイザ、音源モジュール、リズムマシンなどがあります。最近の傾向は楽器の統合化で、あらゆる機能が装備されたシンセサイザが主力です。1台でシーケンサ、MIDIプロセッサなどのMIDI信号をレコーディングしたり情報に手を加える機能などを装備したものがそれです。MIDI機器には、MIDI対応のエフェクタやミキサなどもあります。

周辺MIDI機器

音源モジュール

低価格ながら高機能のすぐれもの。カシオCSM－1／27,700円(税別)

シンセサイザ

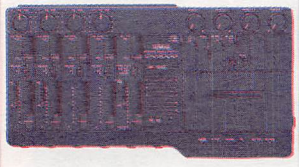


演奏も得意ならシンセサイザを音源に。ローランドD－5／99,800円(税別)

リズムマシン

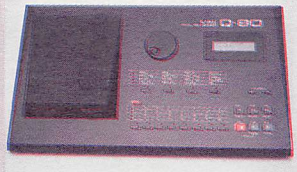
どんなリズムパターンもかんたんにこなす。ヤマハRX8／51,000円(税別)

MTR



作った曲をしっかり録音しておける。ヤマハCMX100／52,000円(税別)

シーケンサ



シーケンサがあれば演奏がさらに広がる。カワイQ－80／69,800円(税別)

エフェクタ

モジュレーションもOKのディレイ。マクソンDM－01／18,900円(税別)

シンプルなセットでもMIDIは十分楽しめる

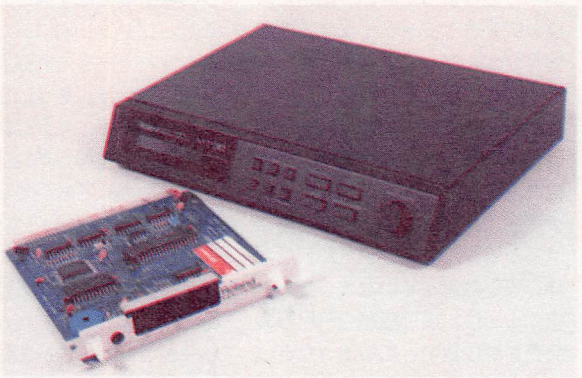
ＭＩＤＩをはじめるにあたってなにを用意したらいいでしょう。純粋なコンピュータミュージック派と実際の楽器演奏も楽しみたい人では必要な機材は多少かわってきますが、ここではコンピュータミュージック派中心に話をすすめていきます。

第１に音をだす楽器が必要です。すでにＭＩＤＩ端子の付いた楽器があればラッキーですが、新たに購入するのならローランドの『ＭＴ－32』のような音源モジュールがいいでしょう。キーボードでの演奏もしたい人には先にも書いた多機能型のシンセサイザがおすすめです。

つぎにソフトです。同じハードでもエディタやシーケンサなどソフトをかえるだけでかんたんに機能がかわるのもコンピュータミュージックならではの利点です。機能のちがうものが何種類かあれば理想的です。

そしてコンピュータですが、市販のパソコンのほとんどはなんらかの形でＭＩＤＩに対応しているのですが、ＭＳＸは現在のところＭＩＤＩに対応していません。ＭＳＸ用のＭＩＤＩカートリッジ開発のうわさもあるので、その発売が待たれます。

先にも紹介したローランドの「ミュージ郎」を買ってくれば即MIDIが楽しめる



パソコンにＭＩＤＩボードやカートリッジ、それに音源モジュール。これでも立派なＭＩＤＩシステム

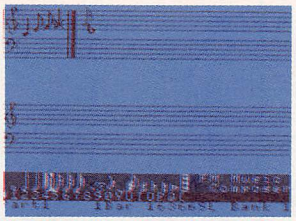
MSXでもMIDIをコントロールできる!!

先にＭＳＸはＭＩＤＩに対応していないと書きましたが、以前はヤマハからＭＳＸ用のＭＩＤＩ端子付きの音源『ＳＦＧ05』やこれをさまざまに活用するソフトが数種類発売されていました。これらはコンピュータミュージックブームの先駆けとなったものでコストパフォーマンスの高いものです。

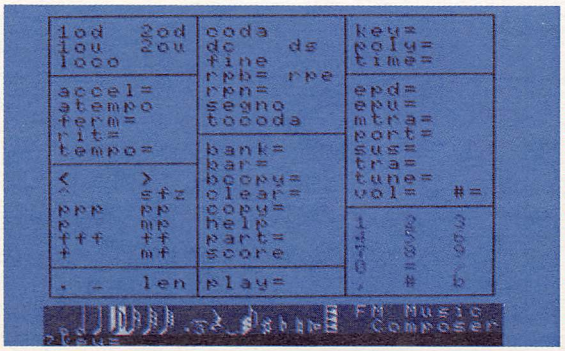
システムの中心となる『ＳＦＧ05』はＦＭ音源を搭載し、最大８パート、８ボイスの演奏がおこなえるもので、いいかえれば最大８台の楽器の役割を果たせるものです。また、このハードにはオプションのキーボードを接続することができ、このキーボードやＭＩＤＩ　ＩＮに接続されたＭＩＤＩ楽器で演奏することができます。モニタ画面には、演奏される音色やキーボードが表示され、弾かれたキーを示してくれたり、なかなか親切な機能を持っていました。

ソフトは『ＹＲＭ55』というミュージックコンポーザソフトがあります。これはモニタ画面上に五線譜を表示し、マウスあるいはキーボードで音符を入力していきます。『ＳＦＧ05』の内蔵音源に対応しているため最大８パートの演奏を入力できます。そのほか、コマンドも豊富に用意され、途中で音色を切り換えたりテンポをかえたりと高度な音楽作りが可能です。演奏情報をＭＩＤＩ信号として出力させることも可能です。

そのほか４トラックのシーケンサソフトやＦＭ音源の音色作成プログラム、オートアレンジャーなどのソフトが発売されていました。これらがあればＭＳＸでもＭＩＤＩが楽しめたのですが、残念ながら現在は販売されていません。



ヤマハのMIDIシステム。当時、かなりのコストパフォーマンスを誇った



このシステムが生き残っていればＭＳＸでもＭＩＤＩが楽しめたのに。残念。ＭＳＸ用のＭＩＤＩカートリッジが発売されるのをじっと待とう

MIDIカートリッジ開発のうわさ
真実となるかどうかまったくわからないが、MSX用のMIDIカートリッジが開発されているというううわさがある。このうわさが真実ならば、MSXでもMIDIが楽しめるようになる日は近い。発売元や発売時期、価格や内容など、なにひとつはっきりしていないがなにかしら情報が入ったらこのコーナーでもどんどん報告していく予定。あてにせずに待つべし。

FM音源
デジタル音源の方式のひとつ。ヤマハ独自の音源で、かんたんにいろいろな音を作りだすことができる。ヤマハのシンセサイザDX7など多数の機器に搭載され、パソコンの音源の主流となっている。MSX2＋や、FMパックに搭載されているMSX－MUSICがこのFM音源である。

次号の予告

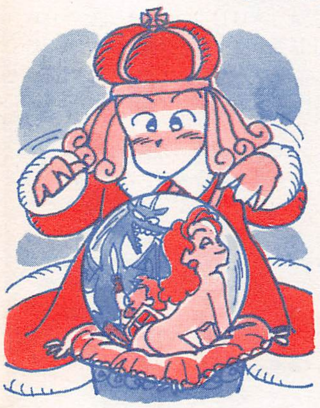
次号では、ＭＩＤＩを楽しむための機材をドーンと紹介。ＭＩＤＩ機器カタログだ！

第⑪回

MOE ANN スーパーデータ学

1990年代に期待するゲームとソフトハウスを予想する!

by 飯島健男



ついに時代は1990年代に突入した。そこでゲーム業界におけるこの1年を予測してみたい。みんなが期待する90年代のゲームはこれだ‼ というわけで1月号の結果から。

まず、①のグラフだが、1位は圧倒的な強さでRPG。これはもう流行る流行らないというより、みんなの好きなジャンルに予想が集中してしまったという結果だ。自分の好きなジャンルには、今年もぜひがんばってほしいと思うのは当然なのかもしれないね。

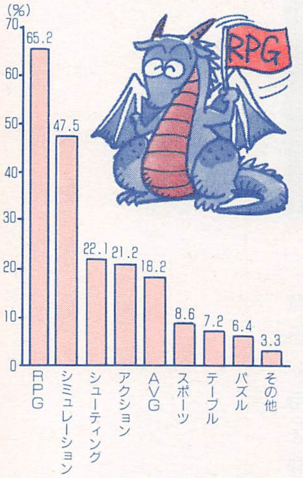
だが、もういい加減にRPGの時代は終わった、という業界の意見をよそにその人気はいっこうに衰えるようすはない。今年の期待するジャンルにここまでRPGが伸びるとは思っていなかった。理由の1つは、最近話題のRPGの発売が特に集中してしまったということが考えられるだろう。だが、ゲームはやはり何をおいてもRPGということらしい。

シミュレーションやシューティングにも人気の高いものが同じ時期に発売予定のものもあるが、どうもそれ1本だけというのはグラフの数字を伸ばすほど力がないようだ。ジャンル別にみた場合、人気ソフトがあっても孤立していては弱いわけだ。そういう点から、みんなの意見のなかに具体的に名前を上げて登場した『三國志II』が、どんなに強くてもシミュレーションはちょっと弱い。『三國志II』は、とにかく今年はこの1本につきるだろう、と予測する人がいるほどだというのに……。だが、シミュレーションで大きいのはこの1本だけのようす。どうやら、今年もRPGの年になるようだ。

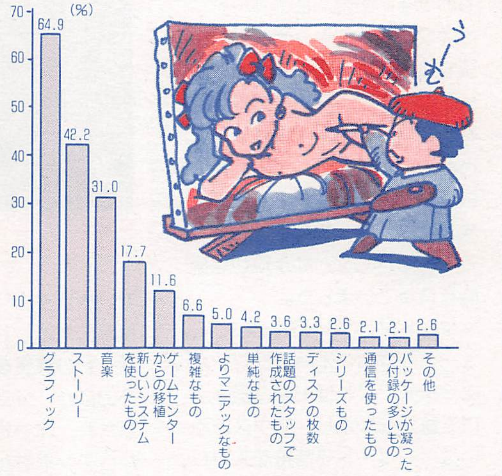
②はどこに力を入れたソフトが多くなるかということだが、1位はダントツでグラフィック。以下ストーリー、音楽とつづく。こうして考えると、ちょっと前までさかんに競っていたゲームの長さやマップの大きさ(グラフでいうところの、より複雑なもの、ディスクの枚数の多さ)に対しての関心が影もかたちもなくなっている。手頃な長さで内容の濃いもの……極端でないものがのぞまれているようだ。さて、上位にあげられた3つの点をいかすゲームといえば、アドベンチャーではないだろうか。だが、①のグラフではAVGは5位と低い。ストーリーに注目すると、シミュレーションやアクションにはあまり必要がないし、ということは3点そろったビジュアルなRPGの出現を期待しているのかもしれない。あるいはストーリー色の強いシミュレーションやアクションの登場を期待しているのかもしれない。ひょっとすると新しいタイプのゲームが出現するかもしれないね。

③は期待するソフトハウスのグラフなのだが、結果をみると過去に作ったゲームへの信頼度が反映されている。そして、特にMSXのオリジナルに力を入れているところへの期待がかなり大きい。だが、新しいソフトハウスの大どんでんがえしも大いに期待したい。

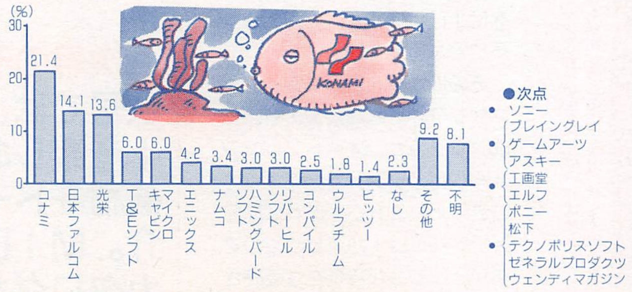
①
1990年代に人気を得ると思うゲームのジャンルを2つあげてください。



②
では、ゲームのどんなところに力点をおいたものが増えるでしょうか。2つ選んでください。



③
1990年代に期待する、あるいはいいゲームをたくさん発表すると思うソフトハウスがあったら1社だけあげてください。



次回のお題

今回は次回のお題がない。これはギャグではないぞ。ほんとうの話だ。で、どういうことかというと、スーパーデータ学が次回で終わってしまうということなのだ。いやあ、1年なんて長いようで短い。でも、1年でみんなのほんとうの気持ちや考えにふれて個人的にもずいぶん勉強になった。いままで読んでくれた読者のみなさん、どうもありがとう。そこで、このページでまたゲームについての新連載を始める予定だ。詳しい内容はまだ秘密。今度はシナリオライターとしての職業をいかしたものにしたい。では、期待して次号の詳細を待て!

維新の嵐

マンガ版アタック

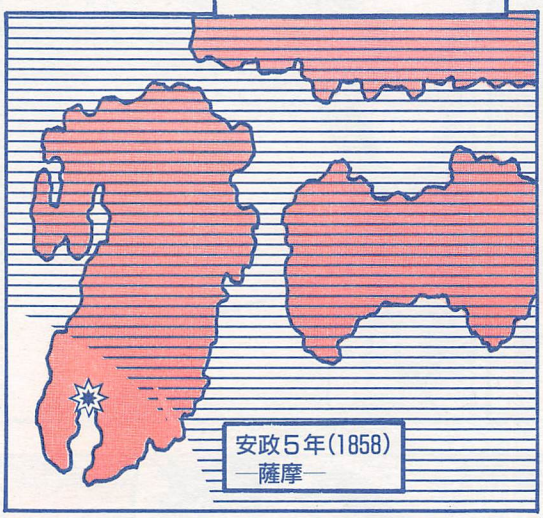
いしんのあらし

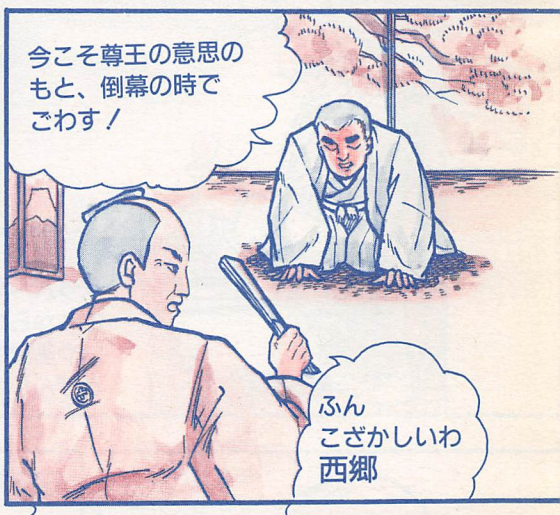
MSXのなかで歴史を作っていく
西郷隆盛のドキュメントマンガ

安政元年ペリーの再来以降、英米仏蘭などの列強に怯える幕府は諸藩、民衆の信頼を失なった

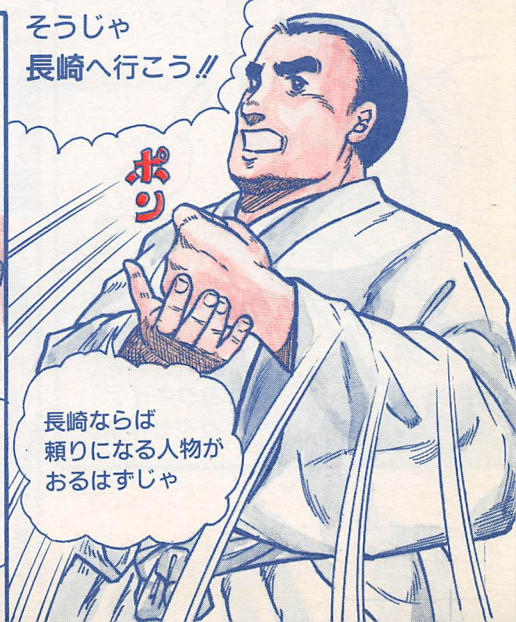
諸外国と対等に渡りあえる、より堅牢な日本国を造るため、各藩の勇士たちは立ち上がった

そしてここにもひとり



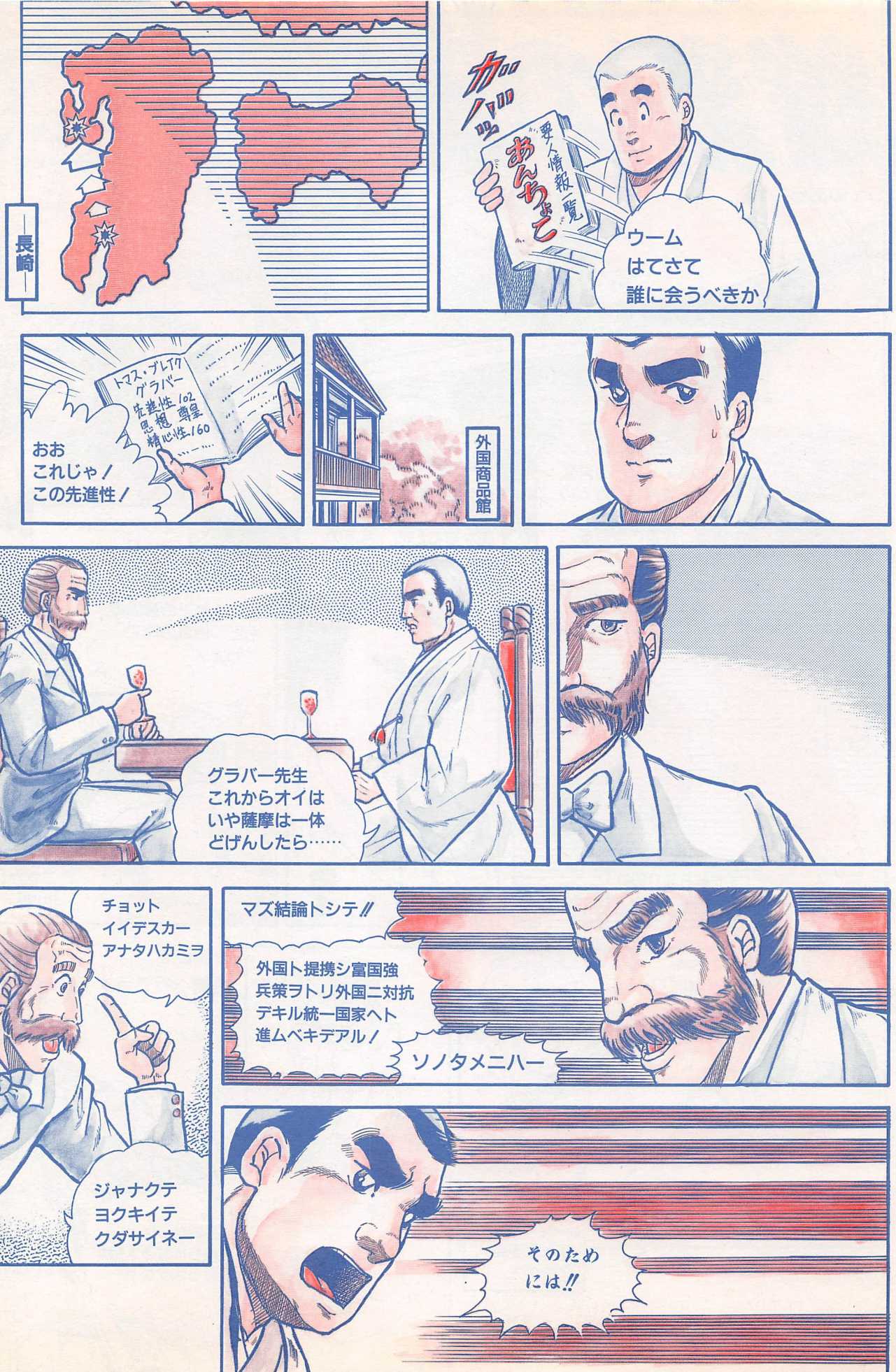


薩摩藩後見人
島津久光



原作・小松雅彦　マンガ・島浦孝全

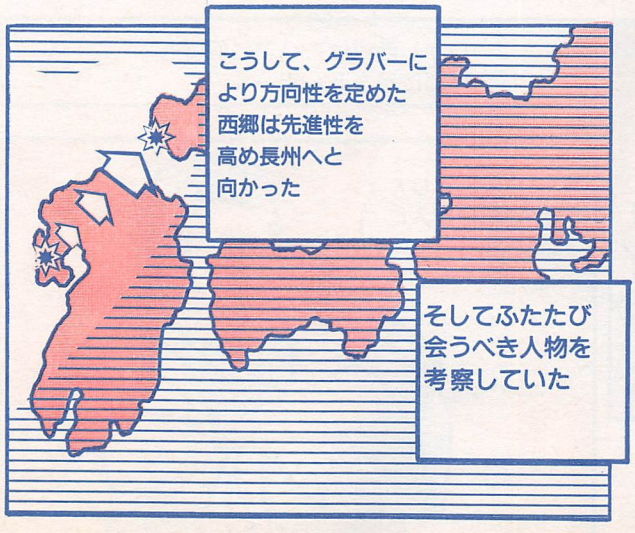
※このマンガは、光栄（☎044-61-6861）から発売されているMSX2／2＋版の『維新の嵐』（メガROM版1万1800円、ディスク版9800円）をプレイした経験をもとにイメージをふくらませて描いたものです。


長崎
カッ!!
要人情報一覧
あんちょこ
ウーム
はてさて
誰に会うべきか
トマス・ブレイク グラバー
先進性 102
尊皇思想
精心性 160
おお
これじゃ!
この先進性!
外国商品館
グラバー先生
これからオイは
いや薩摩は一体
どげんしたら……
チョット
イイデスカー
アナタハカミヲ
ジャナクテ
ヨクキイテ
クダサイネー
マズ結論トシテ!!
外国ト提携シ富国強
兵策ヲトリ外国ニ対抗
デキル統一国家ヘト
進ムベキデアル!
ソノタメニハー
そのため
には!!

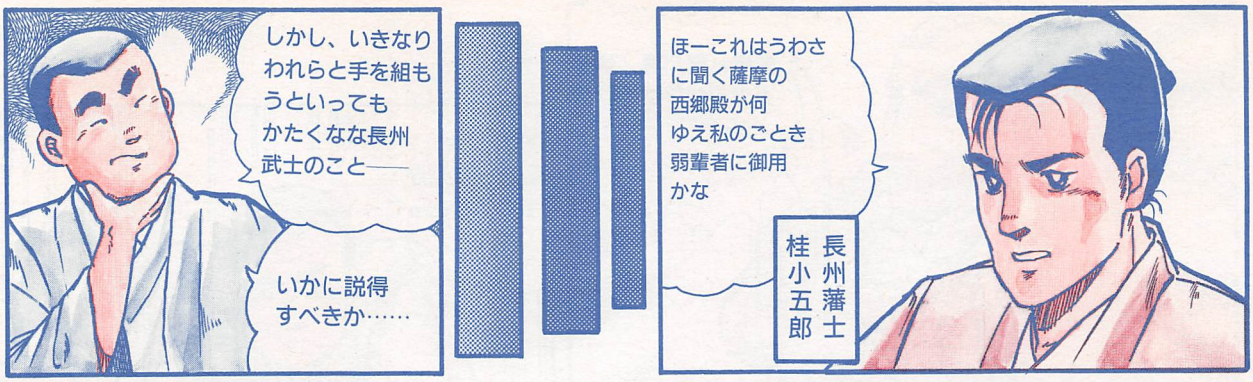
薩摩ト長州等ノ雄藩
ガカヲ合ワセル
ノダ！
サスレバ
ミチハ、ヒラ
カレン

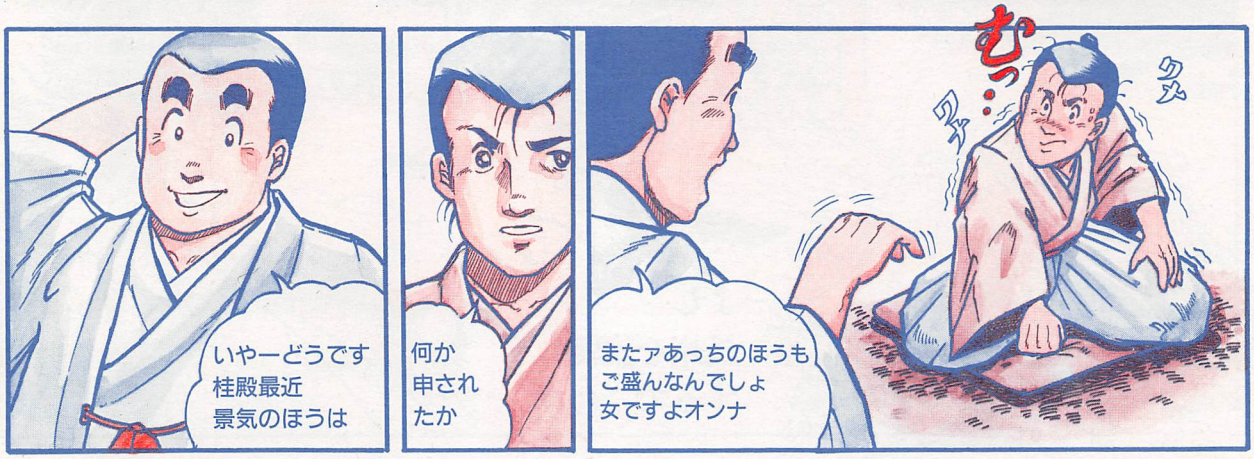
おお〜〜
薩摩と長州が
手に手をとって〜
ハンン
なるほど、それ
ならば倒幕も
不可能ではない
……

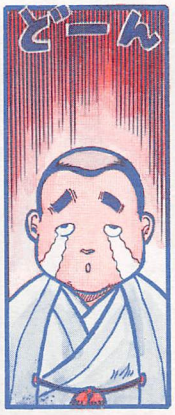
閃眼
よし
長州を説得
するでごわす


こうして、グラバーにより方向性を定めた西郷は先進性を高め長州へと向かった
そしてふたたび会うべき人物を考察していた

……同じ尊王といっても吉田松陰先生は偉大すぎるし……
お、この人物じゃまず桂小五郎殿に会おう



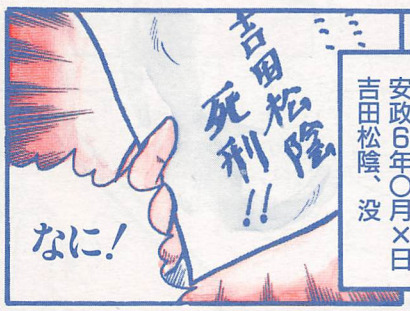




しかし西郷はこりずに何度も桂邸に足を運んだ……

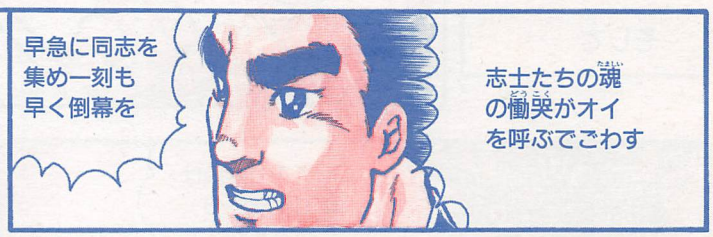
西郷殿、何度来られても私と貴殿とでは話が合わぬと思うが
桂殿、拙者今回は尊王の話をしに来もうした
西郷殿のいわれることはもっともだがまだまだあまい
多少きっかけをつかんだ西郷はその後頻繁に桂邸に通った
そして——
——今こそ帝を擁し倒幕の違業を成すべきじゃと思うでごわす！
むむ 私もそう思っておった
ところで桂殿は剣術が得意のようですが
江戸は練兵館で塾頭を勤めておりました
さすがでごわすしかしいつまでもヤットウの時代ではごわりもさん
諸外国と提携し最新の武器をそろえ幕府に立ち向かうべきでごわす
ううむ まさしくそのとおり!!
西郷殿!!
桂殿!!

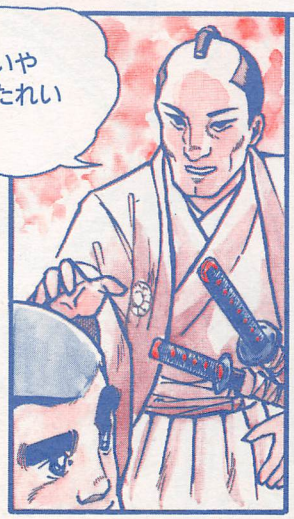
こうして説得方法を身につけた西郷はより先進性を高めいよいよ尊王派の吉田松陰と会う決心をしたが……



安政6年〇月×日
吉田松陰、没

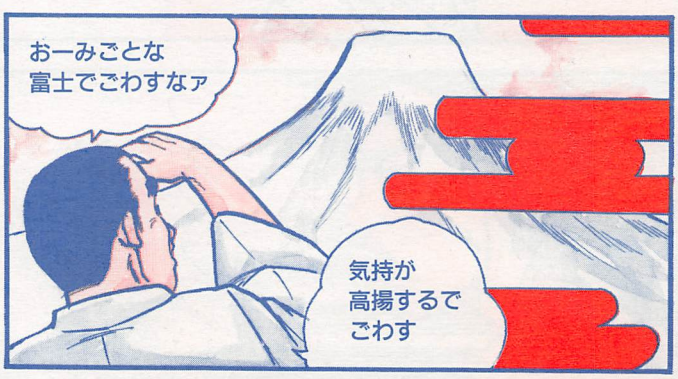
井伊直弼を中心とする幕府保守派によって断行された安政の大獄は約100名を処断。吉田松陰、橋本左内など8名の極刑に至った





貴殿の主張する倒幕論などしょせん空論。今は罪は問わぬが今後過激な行動は起こさぬようさもなくば

しかし幕府の威しなどに屈する西郷の信念ではなかった……一路江戸へ——



西郷の場合、桜島、阿蘇山、富士山など雄大な風景や名所を観ることが精心力を高める秘訣であった

江戸での西郷はまさに東奔西走鬼神のごとく識者武芸者などを説得してまわり、同志を増やした

ただ悲しいかな時間がたつにつれ西郷に対する信頼度が薄れ、再度の説得を要する者も少なくなかった

オイを忘れたと

なによ ずっとほっておいたくせに

時には山岡が放ったのか、刺客に襲われることもあった

西郷覚悟！

そんなときは同志の武芸者に身を守ってもらうこともあった

西郷どのお守りします！

北辰一刀流 千葉周作

順調に基盤を固める西郷であったが長い説得の旅であるため経済的な窮地に追いこまれてしまった

ガーン 銭がねェだよ

メシが食えん

だが西郷はめげない。シコシコと金脈をさがし、とうとう——

へへん

一攫千金

そして体力精心力、先進性を向上させた西郷はふたたび長州を訪れた

桂さん久しぶりでごわす

西郷さん 約束どおり藩内の地盤は固めました

あとは藩主毛利敬親公を説得するのみ‼

おお

あいわかった。西郷、桂お主らに長州はまかす

好きなように藩兵を使うがよい‼

ハハアー

こうして西郷、桂による毛利説得が再三行われ、桂の根回しも功を奏し毛利敬親の気持ちは西郷に傾いた

とうとう長州藩の信頼を得た西郷はいよいよ自藩薩摩を説得すべく長州藩士らとともに故郷薩摩へもどったのである

殿！

ついに倒幕の機運は熟しましたぞ

島津公

今こそ尊王のもと雄藩が手を結び倒幕せしめるときでごわす

ううむ

はじめは聞く耳を持たなかった島津久光もすべての面で向上した西郷と長州の後楯によって尊王思想のもと、倒幕の決心をしたのである

ガッ

感服したぞ西郷！
これよりはわが藩兵を自由に使い各藩ともども倒幕につき進むのじゃ!!

さあ、倒幕の準備はできた！

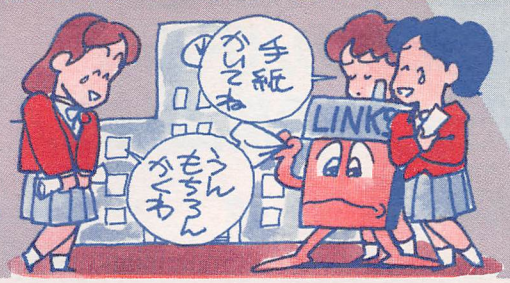
日本の夜明けは近いでごわす

完

THE LINKS INFORMATION PAGE

元気いっぱいのめいおう星通信

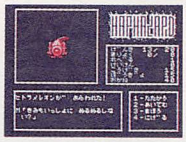
年が明けたと思ったら、もう2月。出会いと別れの季節……というわけで、またメールづくし！



無料ソフト『ハパザード』

ベスト電器という最大手の電器店が中心になって始まったリンクスの「Bam／ネット」では、無料でRPGのダウンロードサービスを行っている。このサービスは他のパソコン通信ではないリンクスの特典だ。タイトルは『ハパザード』。平和な島に突如建設されたお城。そして建設とともに現れた魔物たち。主人公の少年は、城にいったまま消息をたった父を探しに旅立つのだった。ストーリーはこんな感じで始まる。システムはごくふつうのRPGだ。フィールドを移動してモンスターを倒して進む。このRPGは2月28日まで。第2弾は3月1日から。

フィールドをうろうろする主人公。宝が下に落ちているかもしれないのだ



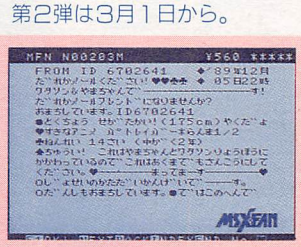
モンスターのヒトツメレオンが出現。まだ力が弱ければ逃げたほうがいいぞ

遊・アクセスガイド　リンクス内のイベント情報

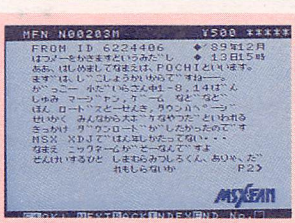
2/12 19 26	●チャットイベント『おーい、バブルス』 チャットコーナーで、毎回テーマを決めて楽しいおしゃべり。今月もこんなテーマでやります。意見のある人はどしどし参加を！　12日「ついにやってきたバレンタインデー。大好き？　大きらい？」、19日「今までで1番の大事件はこれだ！」、26日「さあ、どっちがいい？　結局の選択」
2/13	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルフォーマット（自分専用のボード用便せん・通称ＯＦ）をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム大会。ドライブゲームに自信のある人はぜひ参加を。
2/23	『激走ダービー』 競馬プログラムを使って、ネットワークギャンブル。キミのするどい第六感で大穴をあてろ！　好評のネットワークダービーの第2回目の馬券発売日はこの日です。
3/1	●『ハパザード2』ダウンロード開始 オリジナルソフト、ハパザードシリーズ第2弾、はやくも登場。今回は前回と変わってアドベンチャーゲーム。前回のは左の欄で紹介しているので、まだ体験していない人は、ぜひのぞいてみよう！

MSX・FAN・NET

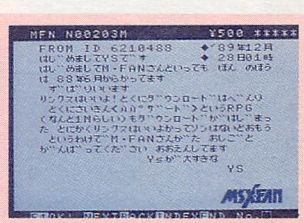
年末年始にこんなにたくさんのメールが到着。来る人あれば去る人あり、でいままで参加していた人も、友だちをみつけてほかのコーナーに移ったり、リンクス以外のパソコン通信に参加したり。なのにパンク寸前！



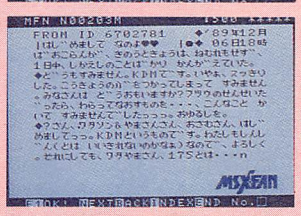
2人でアクセスですね



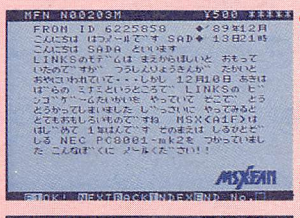
中一で麻雀ですか？



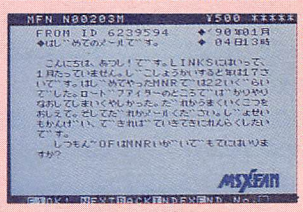
ありがとう、キミもね！



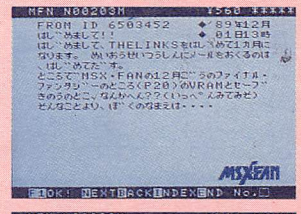
この前に暴力先生の話が



じょうずに節約して参加



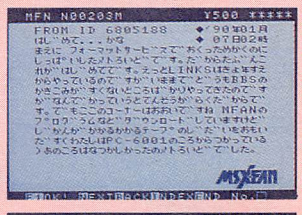
初めてにしては速い



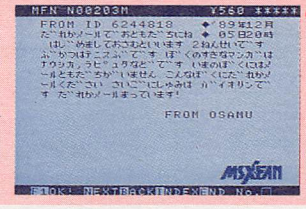
こめんなさい！

前向きに検討します

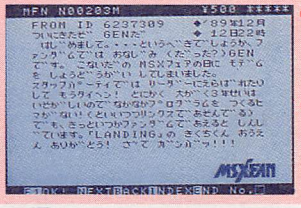
名前がおもしろいね



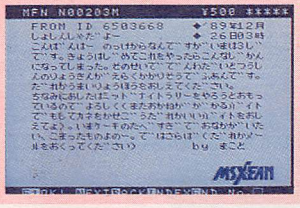
古いですね。いくつかな



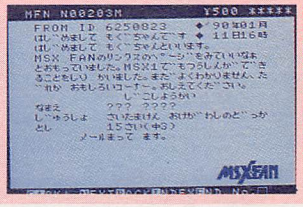
もしかしておぼっちゃま



ファンダムのGENさん



3時って夜中の？



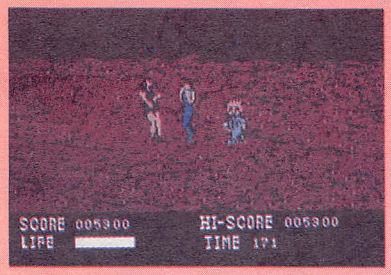
名前がかわいいなあ

THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

今まで色々やったけど、やっぱり究極のバトルは人間VS人間の格闘技だ！と僕は思った——。



病身の妹のために、危険な仕事に命を賭ける男…彼の名は、ウルフ。
仲間内でも一番の腕を持つ彼の所に、ある仕事が転がり込んだ日から、
彼の運命は大きく変わってしまったのだ。
アツいトラック野郎が巨大組織に立ち向かう「単騎狼・ウルフAT」、
パワー全開で君を待つ！

THE FIGHTING WOLF

単騎狼・ウルフ・AT

大好評発売中！

●MSX2/2+・3.5"2DD
●価格：6,800円(税別)

テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア㈱
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-435-0834

通信販売のご案内
お近くのお店でお求めになれないときは、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで 定価＋消費税分をそえて現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル ㈱徳間コミュニケーションズAV事業部

3周年記念 大感謝セール

お1人様2枚まで

さらに 半額価格より 1,000円 割引

★全品半額価格より、さらに1,000円割引いたします。(1,000円割引なので、14・15型用なら3,000円になります。)
★7日間無料使用OK!!
★効果がなければ返品自由!!(7日間使用し、キズがついても返品できます。これは㈱サンクレストだけのシステムです。)
★商品代金は、使用して、お気に入りましたらお支払いください。

テレビゲームから目を守る

TVフィルター FSⅡ

さらに 1,000円 割引

あなたのテレビがゲーセン画面に大変身!!
ゲームセンターのテレビ画面にも、フィルターは内蔵されています。

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!! 疲れない!!

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

以上、効果なければ返品自由!! FSⅡ担当 植田

★消費税は含まれております

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
半額価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

型名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
半額価格	7,000円	7,500円	8,000円	8,500円

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に入りましたら、同封の払込み用紙で郵便局から、商品到着後10日以内にお送りください。返品の場合、返送料のみ自己負担でお願いします。お1人様商品2枚まで注文できます。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSⅡを申し込みます
- 型名(　　型用)
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

41円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15 ㈱サンクレストJPN係

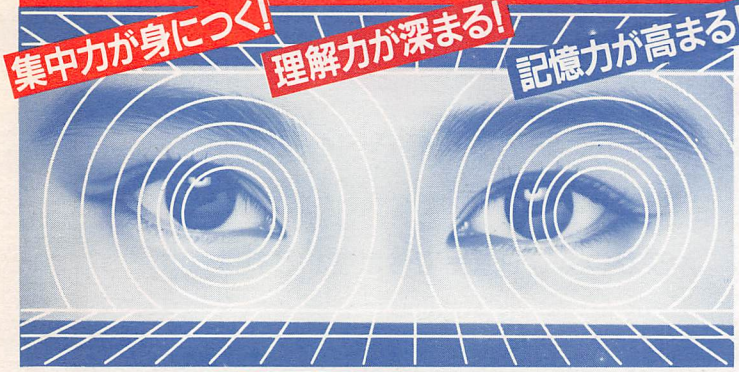
電話で

(大阪) さぁ〜さよい子に
☎06-303-4152
㈱サンクレスト 平　日/午前9時〜午後7時 日・祭日/午前9時〜午後6時

3〜10倍のスピードで本が読める!!

新・速読法

集中力が身につく! 理解力が深まる! 記憶力が高まる!



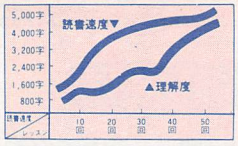
学習・受験に大きな効果が!

●ダラダラ学習から集中学習へ！教科書や参考書を読むスピードがグーンと早くなります！●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇！●早く読める分、勉強時間が短くてすみます！余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも"新・速読法"は強力な武器に！●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回…と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります！

★秘められた潜在能力を一気に開発！受験に勝ち抜く驚異の新・速読法

わずか2ヵ月であなたも必ずマスターできる

自宅にいながら1日わずか40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法がマスターできます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2〜3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でモノにできるのですから、絶対に見逃す手はありません。あなたもぜひ、この機会にマスターしましょう。



成功者続出!効果実証の声が続々殺到!!

6回のレッスンで1分間5,000字に!

和田英次さん（高校生18歳）

私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学だったため、うまくいかず、入学をすることになりました。最初の読書スピードは750字でしたが、現在まだ6回習っただけなのに5,000字ぐらいも読めるようになっています。道具を使わないで自分の力で速読ができるのは、夢のように嬉しく感じています。

速読こそ現代人必須の知的アイテムだ!

宮中　修さん（学生22歳）

就職活動のため、経済新聞を読み始めたのですが、時間ばかりかかる上に内容が全然理解できませんでした。ところが、速読を習い始めて1〜2ヵ月、新聞を読むスピードがとても速くなり、わずか30分ぐらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるかに優れています。それからはもう速読のとりこ。やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムですね。

藤野広仁さん（中学生14歳）

集中力がつき勉強が楽しくなった!!

もっと速く本が読めたら受験勉強や読書も楽しいだろうと思い速読を始めた。最初は1分間で約500字だった僕が、訓練2週間で2,000字〜3,000字になり、他にも次のような変化があった。(1)呼吸法の効果だと思うが体調がよくなった。(2)集中力がついてきた。(3)勉強が楽しく思えるようになった。——とにかく訓練をくり返すたびにアップするのでとても楽しい。僕は1分間10,000字をめざして頑張りたい。速読に出会えて感謝しています。

お申込みは今すぐ右の無料ハガキでネ!!

日本カルチャースクール 〒169 東京都新宿区百人町2-1-11 ☎東京03(232)8232代

◎もう受験勉強にムダな努力はいらない!!

右脳開発でパワー全開! ライバルに差をつけろ!!

★最低でも3倍アップは確実！明日からの読書・学習・受験・ビジネスに大きく役立ちます。あなたも1日も早くお確かめください。

★右の無料ハガキで今すぐご請求ください。

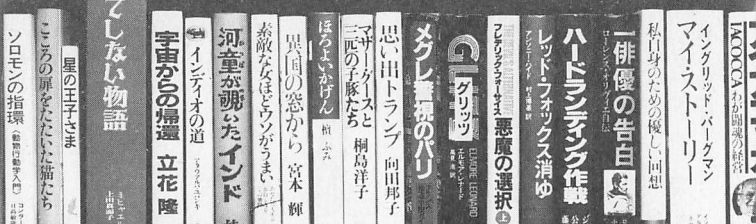
最新版の案内書を無料送呈中!!

新・速読法の案内資料を無料送呈

表面に必要事項をご記入になり今すぐポストへ!!

"速読"で学習・受験に勝つ!!

新・速読法



(きりとり線)

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

304

差出有効期間
平成3年1月
1日まで
★切手不要★

169-00

（受取人）
東京都新宿北郵便局
私書箱第2007号
（東京都新宿区百人町2-1-11）

日本カルチャースクール
速習・速読講座
MSX-FAN・S②係

最新版の案内資料
無料送呈券

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください。（切手不要）

住所	□□□-□□	都道府県	市区郡		
氏名	フリガナ	電話番号	市外局番　市内局番　番　号		
		年齢　歳	性別	男 1　女 2	
		NE	M819SA0208		

（ご注意）ご住所は番地まで正確にお書きください。

（きりとり線）

KONAMI

ゲーム・ミュージックの宝庫

キング CGN シリーズ
コンピューター・ゲーム ミュージック
SERIES

矩形波倶楽部
KONAMI KUKEIHA CLUB

力ありし者たちの神話。今ここに…

GRADIUS III

Beyond the infinite wall of darkness lies the unexplored and vast Galaxy.
This Universal wasteland witnesses the re-birth of Bacterion,
the mysterious,evil being and his return to power.
Gradius last hope is the super-fighter "Big Piper".
The fate of not only Gradius
but the entire universe
is in their hands.

シリーズ最高のグラディウス・サウンド
緊・急・発・進!

グラディウスⅢ
コナミ矩形波倶楽部
2月21日発売

▪FINAL PROLOGUE▪

限りなく深く暗い闇の彼方、幾重にも重なる暗黒銀河……。
その未知なる領域より生まれいでし謎の破壊神"バクテリアン"が再び活動を開始しはじめた……。
そして再び超時空ファイター"ビックバイパー"が発進。全宇宙の命運を賭け、果てしない闇の彼方へと今、飛び発つ…。

オリジナル・ゲーム・サントラ全30曲に加え、矩形波倶楽部のアレンジ、演奏による新曲3曲、開発㊙ドラマ1篇、そして効果音を収録した超豪華盤!!

●初回プレス分のみ"特製化粧箱"に入って発売!さぁ、今すぐレコード店で予約しよう!しかも表に貼ってあるステッカーになんと"愛蔵家ナンバー"が入っている。このナンバーが何であるかは?来月、解き明かされる…。(CDのみ)

CD:KICA-1001 (税込)¥3,000
CT:KITA-1001 (税込)¥2,500
▲特製化粧箱

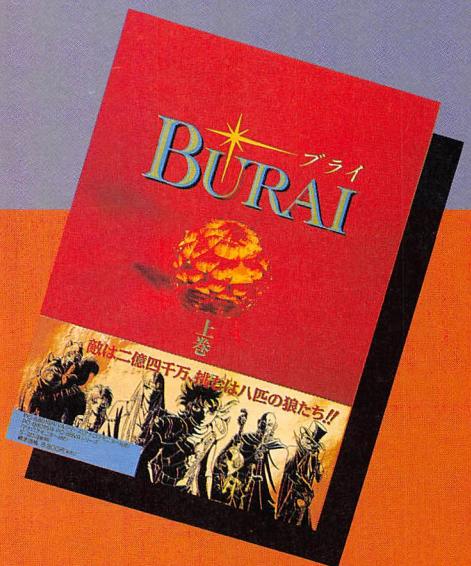
●3月5日コナミ・ファン待望のニュー・アイテム登場!!
グラディウス・シリーズ楽譜集Ⅰ
〈グラディウスⅢ全曲集〉 グラⅢ 全23曲の楽譜を集録
KIZA-1001/¥2,000(税込) ●この楽譜集は、お近くのレコード店でお求め下さい。

●3月21日発売!
グラディウス・シリーズ楽譜集Ⅱ
〈アーケード版〉
グラディウス、グラディウスⅡ ～GOFERの野望～、沙羅曼蛇
〈MSX版〉
グラディウス2、ゴーファーの野望―エピソードⅡ―、パロディウス
6タイトル全89曲の楽譜を収録 KIZA-1003/¥2,000(税込)

●企画・制作
コナミ工業株式会社

●企画・制作・発売元
キングレコード株式会社
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 TEL.03-945-2122

ブライ BURAI 上巻



PC-88シリーズ
PC-98シリーズ

好評発売中

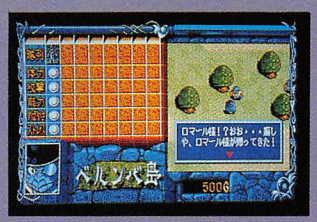
3月中旬発売予定

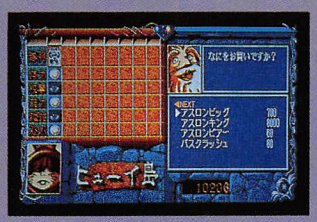
MSX2 MSX2+ 2DD S-RAM対応

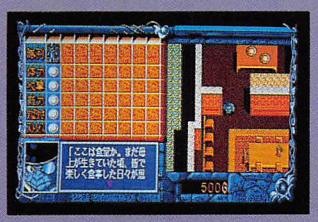
- 原画総数500枚以上、シナリオ原稿1151枚
- 標準価格 8,800円(税別)

噂の超大作が、ついにその全容を現した。

40分におよぶオープニングをはじめ、各章のイベントシーンやエンディングなど随所に、
荒木伸吾＆姫野美智がすべての原画を描いたアニメ・シーンが、登場し、壮大なシナリオの世界深くへと、
プレイヤーを誘い込む。SHOW-YAのBGMに乗って、壮大な光と闇の対決をつづる完結巨編、
〈BURAI上巻〉ついに登場!!







●オープニング

●第一部
- ●ザン・ハヤテの章……ギバ島
- ●プロット兄妹(コンザ&マイマイ)の章……ヒューイ島
- ●幻左京の章……カムイ島
- ●ロー・タムー家の章……モード島
- ●アレック・ヘストンの章……ソレス島
- ●ロマール・セバスチャン七世の章……ベルンバ島
- ●リリアン・ランスロットの章……アラメンテ島

●第二部
- ●オープニング
- ●八玉の章……ザイアス大陸

●エンディング

CD
好評発売中
●「ブライプロトタイプ」
●「ブライ全曲集 ALL SOUNDS OF BURAI」
ゲームバージョン収録

●シナリオ／飯島健男
●キャラクターデザイン・作画／荒木伸吾＆姫野美智
●サウンドプロデュース／SHOW-YA

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

THE LINKS

好奇心と冒険の365日必修課目!!

AFTER SCHOOLは、リンクス必修課目がまってるゾッ! 365日、遊びきったら、キミはススんだ「Flying Boys」だ!

リンクスパソコン通信
Links Flying Boys 大募集!!

BBSプレゼント!
(3名のグループでBBSだ!)

仲間同士でリンクスすれば、リンクス電子掲示板に、キミたちのスペースが設けられる。そこで、学校や街の情報、キミたちのコトを全国のFlying Boys & Girlsに情報をバラまける発信局が作れるぜ!

MSXをもってりゃ、キミはいますぐTRY Linksなのだが、MSXをもってる気のあう仲間、友だちと‥グループでリンクスしてくれりゃ! BBSプレゼントなのダッ!

ホントにいいものは自分で確めたいね、ビンビンジャーナル。

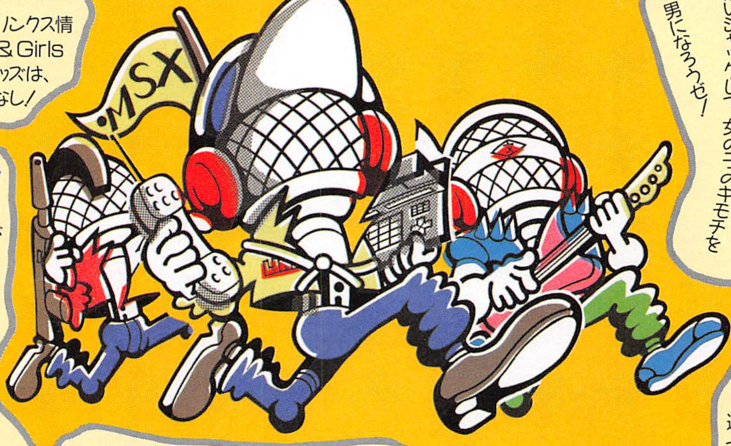
最近よく目につく"新商品情報"。どれも、これも、いーことばっか書いてあって、ホントかなぁ、なんて思ってる君にウッテつけなのがコレ、ビンビンジャーナル。リンクスから送られてくる、あたらしグッズを実際に使ってみて、本音のレポートを書いてみよう! そのレポートはリンクス情報誌にピックアップされ、Flying Boys & Girlsの注目をあびるわけだ。しかも、あたらしグッズは、キミにプレゼントされるから、ゆーことなし!

キミの㊙ごころウキウキ! 女の子たちの「おしゃべり」をジャック!

リンクスでは、Flying Girlsもがんばってる。

そのおしゃべりの中味をしっかりジャック どこの誰がしゃべってんのかは、自分で言わないかぎり誰にもわかんない、だからOPENになれる。テレ屋のキミも女の子の心理をサグルとか、ヒミツをきいちゃうことだってできるハズ。めいっぱいジャックして、女の子のキモチをわかる

男になろうぜ!



最近、テレビもマンネリだなぁーと思ったキミは「チャンネル∅」。

学校や友だちの間で、はやってるコト・自分が考えた、びっくりアイデア 世の中に対して声を大にしていいたい話…etc.そのまま、眠らせちゃダメだぞ!
リンクスは、キミの中にある、"眠らせちゃってるパワー"を求めてるんだから。
キミの腕しだいで、リンクスの番組を生みだし、No.1のメニューにする事だってできるし 投稿少年になって各エリアの人気者になるのも 夢じゃないッ!
テレビやラジオ・雑誌etc…"今まであったモノ"がなんだか、つまんなくなってきた君。チャンネル∅をセレクトしてみようヨ!

●これが「チャンネル∅」誌ナノダ!

リンクスネットフレンドは、「1晩で大親友」キブン。

何でも話せる友達ってゆうのが、よい友達の代名詞。でもカンタンにそんな友達ができないのがフツー。
"顔が見えないからスナオになれる"とゆうパソ通の利点をいかせば、そんな悩みも解決! リンクスのFlying Boys & Girlsにまずメールを出してみよう。
知りあったばかりなのに ずっと昔から友だちのようなキブンになれる ハズだ。

広いぞ、リンクスワールド

ここに、おさまりっこない大きさのリンクスワールド。
すこーし紹介すると、パソ通初心者に、やさしい"ソフィ先生"がてほどきしてくれる、「ビギナーズエリア」をはじめ、全国にちらばってるFlying Boys & Girlsを地域ごとにまとめてメンドーみるゾッ ちいきべつBBS、全国のみんなとリアルタイムでおしゃべりを楽しむチャットと、ちょっと紹介すると、こんなにあるゾ! ちょっと カゲキな"おとなくらぶ"では、体験談やHな話が、キミを待ってる

驚異の700タイトル
Linksスペシャルサンクス

ゲーム三昧

MSX FAN
毎週・月曜日→金曜日
PM7:00 START
これまでのMSXファンに掲載の投稿ゲームの中から、よりすぐりのソフトをサービス! さらに、毎月8日(もち!MSXファンの発売日ダョ!)には、雑誌掲載の投稿ゲームを全て、ダウンロードサービス!

MSX マガジン
発売日よりSTART
FULL TIME
毎月、雑誌発売日から1ヶ月間、24時間のフルタイムで、ダウンロードサービス! もちろん、毎月8日には、新作ソフトの登場だッ!

Basic マガジン
毎週・月曜日→金曜日
PM6:00 START
MSX2・MSX2+プログラム大全集Ⅰ・Ⅱを日替りでダウンロードサービス! さらには、毎月8日に雑誌掲載の新作ソフトを提供するゾッ!

アダルト・ソフト
ちょっと街では買いにくい、アダルトソフトも、せいぞろい! ソフトの交換情報も盛りだくさんだゾッ!

今、入会すると、もれなく

MERRIT 1 オリジナルゲームフロッピーを、編集しよう!
オリジナル"ゲーム三昧"フロッピーをプレゼント!
キミだけの"ゲーム三昧"フロッピーをつくろう!

MERRIT 2 リンクスアクションRPG! 「1メガソフト」をダウンロードプレゼント!

資料請求ご希望の方は ◣マークを、官製ハガキにはって、リンクスまでおくってネ!

FB 資料請求券

日本テレネット株式会社
〒604 京都市中京区烏丸御池上ル二条殿町ナショナルビル3F

夜の静けさとともに、
天使たちに襲いかかる黒い影。
暴力団抗争の渦に巻き込まれてしまった、
美少女の謎を追う。
迫りくる、セクシー&バイオレンスシーン。
そして超ウルトラ秘技の連続。

さて、あなたはどうする。

美少女がふりむくまで…まてるか?

私鉄沿線殺人事件 夜の天使たち

定価8,800円(税別)
X68000対応
PC9801VM以降対応

発売間近!

天使たちの午後 PartIII 番外編

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5252817

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

JAST
ジャストサウントは、株ジャストの登録商標です

空想の真実を求めて、感動の神話が始まる！

ルーンワースにおいて唯一の大陸といわれるメルサード大陸ほぼ中心部、人間の王国として最古の歴史を誇ったサリス王国が神聖紀1527年に滅亡。

攻め入ったのは、新興国でありながら、熱狂的な信者をもち、急速に勢力を広げていったバハマーン神国。

その指導者オールマムはすべてのサリス王家の血を絶やすことを望む。

サリス王国と古くから親交を持つ神聖サイア王国は、サリス陥落の知らせを受け、ただちにバハマーン王国に派兵を決定。

暗く重い戦乱の影がメルサード大陸全土に広がっていった。

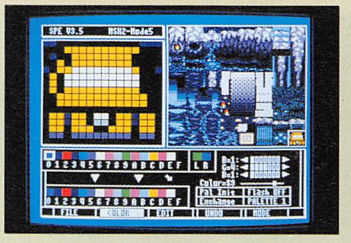
そして17年の歳月がながれる。

ひとりの少年が運命の時をむかえた。

物語はここからはじまる。

高速・高機能CGエディター

DD倶楽部™



© 1989 T&E SOFT

『DD倶楽部』は、ツールボックスである『ピクセル3』とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。

50を越える機能を装備した、高機能グラフィックエディター「AGE」とスプライトエディターの機能も兼ね備えた、多機能パターンエディター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追及しました。

MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフトです。

ルーンワースオリジナルグッズ絶賛発売中!!

●トレーナー（フリーサイズ） 標準価格 ¥3,400 ユーザーズクラブ会員価格 ¥3,000
カラー/ホワイト・ブラック・ダークブルー・マスタード・ワインレッド

●バンダナ 標準価格 ¥800 ユーザーズクラブ会員価格 ¥500

●テレフォンカード 標準価格 ¥1,000 ユーザーズクラブ会員価格 ¥1,000

※グッズの標準価格およびT&E SOFTユーザーズクラブ会員価格は、税込価格です。

●お申し込み方法

■左記のグッズは、通信販売のみで、販売しています。ご希望の方は、現金書留または郵便為替で、グッズ名、色、などの必要事項と、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、直接当社宛にお申し込みください（送料はサービスします。）なお、速達希望の場合は、300円をプラスしてください。

■T&E SOFTユーザーズクラブ会員の方は、会員価格でお申し込みください。会員番号を忘れずに書いてください。

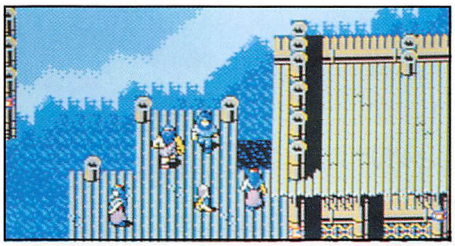
Rune Worth

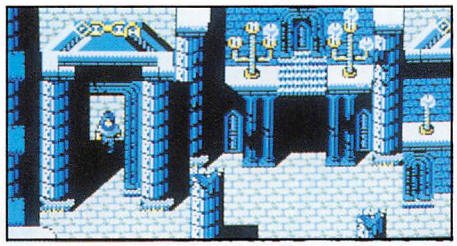
Rune Worth, is that the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.

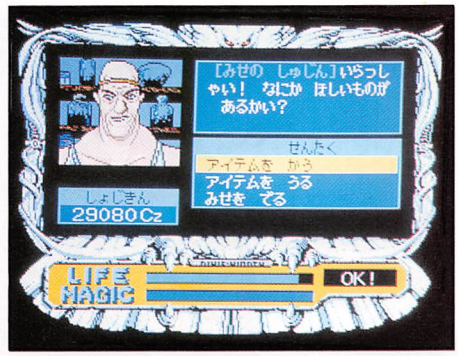
黒衣の貴公子

©1990 T&E SOFT

MSX2 PC88SRシリーズ 絶賛発売中!!







ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場!

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない!空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを!君はもう気づいているだろうか?新たなる旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよ子……。

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

★BGMは全70曲!

MSX2 MSX-MUSIC(FM音源)用35曲と内蔵PSG音源用35曲。
PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII用35曲。

MSX2 / MSX2+ (RAM64K以上、VRAM128K以上)
- MSX-MUSIC(FM音源)対応
- ジョイスティック対応

3.5″2DD 3枚組……標準価格 ¥8,800
PC8801SRシリーズ5″2D 5枚組 標準価格¥8,800

表示価格に消費税は含みません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

100以上の機能を贅沢に満載!!

【グラフィックエディター(AGE)】
●セットアジャスト機能●マウス後付け機能●色拾い機能●カーソルステップ数変更機能●ライン描画機能●コネクトライン描画機能●ラジアルライン描画機能●グラフィック確認機能●フリーライン描画機能●ペン先変更機能●ボックス描画機能●ボックスフル描画機能●コピー機能●XORコピー機能●ORコピー機能●重ね合わせコピー機能●グラフィックスワップ機能●拡大縮小コピー機能●ペイント機能●日付け表示機能●時間表示機能●サークル描画機能●反転機能●ロール機能●90度回転機能●部分拡大機能●拡大グリッド機能●カーソル指定位置拡大機能●複数パレット点滅機能●パレット設定機能●カラーチェンジ機能●フルアニメーション機能●アニメスピード変更機能●アニメハイスピード設定機能●オートバックアップ機能●ディレクトリ表示機能●ドライブ変更機能●ファイル削除機能●パレットデータ出力機能●グラフィックデータファイル入出力機能●パターンデータファイル入出力機能●グラフィックデータメモリー入出力機能●パターンデータメモリー入出力機能●圧縮データ入出力機能●ファイルモード切り換え機能●ソフトウェアキーボードサポート●グラフィックファイル重ね合わせ機能(2モード)●メモリースワップ機能●ディレクトリソート機能●効果音ON/OFF機能●アンドゥ機能●オートテキストカラー設定機能●キーリピート設定機能

【パターンエディター(SPEN)】
●オートテキストカラー設定機能●ダイレクトカラー指定機能●色拾い機能●マウス後付け機能●テキストカラー強制修正機能●起動スイッチ設定機能●オートバックアップ機能●ボーダーカラー設定機能●VRAM64K設定機能●データ拡張子設定機能●ドライブ変更機能●ディレクトリ表示機能●ワイルドカードサポート●キー入力時のコントロールコードサポート●パターンのファイル入出力機能●パターンのメモリー入出力機能●パレットデータ出力機能●スプライト分解データ出力機能●EC-BIT付加機能●ファイル削除機能●複数同時カラーチェンジ機能●パレット複数点滅機能●パレット点滅速度切り換え機能●パレット切り換え点滅機能●パレット変更機能●パレット初期化機能●パレットコピー機能●パターン簡単コピー機能●パターン重ね合わせコピー機能●パターンXORコピー機能●パターンANDコピー機能●パターンスワップ機能●輪郭作成機能●鏡面コピー機能●反転機能●ロール機能●90度回転機能●タイリング塗りつぶし機能●アンドゥ機能●エディットサイズ変更機能●フルアニメーション機能●アニメボードカラー設定機能●アニメ動画数変更機能●アニメスピード変更機能●スプライトカラーテーブル機能●オートスプライト分解チェック機能●サブパターン拡大機能

【ユーティリティー】
●ピクセル3データコンバート機能●パレットデータMSX-BASIC変換機能●スプライトデータMSX-BASIC変換機能

好評発売中!!

MSX2 / MSX2+ 3.5″2DD ●マウス対応 (RAM64K以上 VRAM128K以上)

標準価格 ¥9,800
表示価格に消費税は含みません。

MSX is a registered trademark of ASCII corp.
■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの商標です。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

T&Eマガジン24号発行中!「ルーンワース大特集!!」

STAC 表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.24希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

T&ESOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500
●お問い合わせは、NEW 3D GOLF事務局まで 名古屋(052)773-7757

T&Eマガジン No.24請求券 Mファン3月号
カタログ請求券 Mファン3月号

2月8日発売 ¥1,940 外税方式

STAC
Software Technology & Communication

DS#10 ©1990 COMPILE

DISC2枚組

Disc station

のーみそコネコネ COMPILE

POWER UP DISC MAGAZINE

ディスクステーション

3月号 MARCH

●編集の都合により、一部変更する場合がありますが、御了承下さい。

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。

大ヒット発売中!

アレスタ2が売れに売れまくっている!
各誌のソフトランキングでも、軒並み上位の勢いだ!
持ってない人は、時代遅れになりつつあるぞ
在庫も底を尽いてきてるから今買わないと後悔することになるかもしれない。
アレスタ2を知らずして、もはやシューティングは語れない!!

3枚組 ¥6800 外税方式

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税は含まれません。

D.S. 創刊準備号	980円
創刊号	1,980円
2号～4号	1,980円
5号～7号	1,940円
ニューD.S. 1月号 C.D.付	2,900円
2月号	1,940円
D.S.S.P. 春号	3,980円
初夏号	4,800円
夏休み号	3,880円
秋号	3,880円
クリスマス号	3,880円
アレスタ	6,800円
真・魔王ゴルベリアス	7,800円
アレスタ2	6,800円

DS#0、1、2、3、4、春号は、TAKERUでも買えます。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税分3%と送料210円(速達なら420円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってください。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名など、必要事項を記入して、振込用紙と料金を 郵便局の窓口に差し出すだけでOK、あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけです。

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210号
PHONE (082) 263-6165 (ユーザーテレホン)

驚異の記憶術

一度目を通したら二度と忘れない!!

『試験の神様』渡辺剛彰先生がついに明かした秘密！それが、この渡辺式記憶術!!

これが記憶術だ!!

例えばビジネスで
- 150項目程度の営業必要データも出社前の40分で完全暗記！
- どんな混み入ったスケジュールや約束でも一度見ただけで正確に覚えられる！

例えば試験で
- 理数系の公式なんかは、超ラクラク！
- 一夜づけの勉強を何日分もの勉強量と同じにしてしまう！…etc.

今なら記憶術のくわしい資料を **無料プレゼント中** ●裏の封書を切りとり今すぐポストへ！

超スピードで大量の情報を覚えられ、決して忘れない！

記憶力とは、一般に言われているような頭脳の善し悪しとはまったく関係ありません。ただ、覚える時の暗記法（記憶術）によってその差が大きくでてしまいます。記憶は技術です。一日わずか10～30分程度の練習で早い人なら10日、遅い人でも30日もあれば完全にマスターできるこの記憶術を使えば誰でも超スピードで大量の知識を覚えられるのです。しかも、一度覚えた知識は長い間に渡って決して忘れる事はありません。

現在、試験と呼ばれているもののほとんどが試験前に覚えた暗記量で結果が左右されてしまいます。つまり「試験は記憶力のテスト」と言えるでしょう。ですからこの記憶術を使う事により、どんな試験もほぼ確実に征服するのが可能になるのです。

さらに、ビジネスマンにとっては仕事上で覚えなくてはいけないことが数限りなくあり出世に直結しているはず。まさに今、世の中は記憶術の独壇場なのです。

この信じられないような記憶術があなたのものに！

今まで記憶するということは、単なる努力のみによってなされてきました。もちろんそれによってかなりの知識を持たれた人もいましたが、それは膨大な時間を記憶に費やした限られた人達だけのものでした。しかし、この渡辺式記憶術の開発により誰でも簡単に記憶の達人になれるようになったのです。しかも記憶術は、年令・性別など関係なく覚えられるために、その応用範囲はとらえられないほど広いと言われています。これはまさに奇跡と言えるでしょう。

ぜひ、あなたもこの記憶術を使って、ビッグ・サクセスを手に入れてください。

下の封筒を切り取ってポストへ

▼資料請求専用電話

☎03(317)2811

受付・朝7時～夜9時（年中無休）

詳しい資料を無料プレゼント

詳しくは、下の封筒で資料をお取り寄せください。お急ぎの場合は、電話で左記までどうぞ。

〒166 東京都杉並区高円寺南1の33の3

東京カルチャーセンター 記憶術588B係

キリトリ線

のりしろ

（折れ線）

記憶術講座 監修

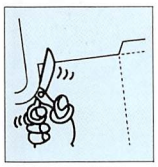
渡辺剛彰先生

私が完成させた記憶術！だから安心してあなたにも学べます。

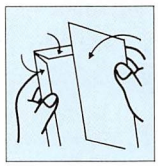
中学校時代に、父からこの記憶術の基本を学び、ビリからトップへ！そして、東大に入学。さらに、父から学んだ記憶術を完成させ、東大在学中に司法試験に合格する事ができました。この通信講座で学べば、完成された記憶術が、あなたにも簡単にマスターできるはずです。

記憶術通信講座

今なら、記憶術の驚異が無料で体験することができます。この封筒を下のように切り取って、今すぐポストへ！

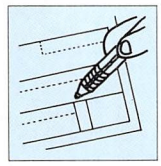


▲キリトリ線にそって切り取る



▲折れ線にそって外側へ折る

▲のりをつけ封筒にする



▲住所・氏名を書きポストへ！

（折れ線）

のりしろ

（折れ線）

キリトリ線

料金受取人払

中野局承認

1098

差出有効期間
平成2年10月
31日まで

切手は
いりません

164-00

006

東京都中野局私書箱第1号
（杉並区高円寺南1—33—3）

東京カルチャーセンター
記憶術講座

MSX・FAN（588B）

キリトリ線

記憶術の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ			
氏名		年令	
フリガナ			
住所			
電話	市外局番 （ ）	郵便番号	

大学受験コース　高校受験コース　一般コース

●希望のコースにマルをつけてください。

（折れ線）

のりしろ

「あの」伝説がMSX2に。

あの伝説は世界へ

Xak [サーク] ™

© 1989 MICRO CABIN

The Art of Visual Stage

MSX2スペシャルバージョン

MSX2 MSX2+ 3.5 3.5"2DD (要VRAM128K) S-RAM対応 MSX MUSIC 対応FM音源 **新発売 ¥8,800**(税別)

あの伝説の世界は

ファイナルファンタジー

©SQUARE

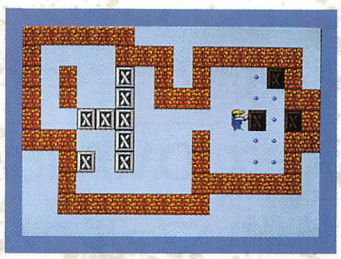
MSX2 MSX2+ 3.5 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 **新発売 ¥7,800**(税別)

あの伝説の世界へ

Perfect Soko-ban 倉庫番 SINCE 1982

LICENSED BY THINKING RABBIT

©MICRO CABIN



MSX2 MSX2+ 3.5 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 **好評発売中 ¥6,800**(税別)

PC-98、88、X1(ターボ兼用)、X68はシンキングラビットより発売されています。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア著作権保護監視機構

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、市野までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

Falcom FESTIVAL '90

ファルコム フェスティバル '90

1990.3.26(MON) 新宿「ルミネ ホールACT」(P.M.16:00～18:00)

(入場には、入場整理券が必要です。)

うきうき！ワクワク！5大イベントが待っている。

1 **"ミス・リリア"グランプリ決定** 君の"リリア"のレコード・デビューがここで決定！

2 **J.D.K.バンド・スペシャル・ライブ** 噂のファルコム「J.D.K.バンド」遂に登場！

3 **うきうき！ワイワイ！ゲーム大会** あっと驚くプレゼントがいっぱい！

4 **「イース」O.V.A.16mm映画上映会** 話題のアニメ版「イース」が大画面で見られる！

5 **勢揃いファルコム・バザール** ファルコム・グッズ即売とゲーム・プレイのお楽しみランド！

今、話題のメガドラ版「ソーサリアン」やCD-ROM版「イースⅠ・Ⅱ」、もうすぐ発売されるファミコン版「イースⅡ」のデモやゲームプレイ。レコードの即売など、ここでしか体験できないファルコムファンにはたまらないイベント！

■後援 キングレコード株式会社 ■協賛 HUDSON GROUP HUDSON SOFT® SEGA® ビクター音楽産業㈱ brother 角川書店

入場抽選券 Falcom F.F '90

ファルコム・フェスティバル'90に500名様を御招待!!

入場抽選券を官製ハガキに貼って住所、氏名、年令、職業を御記入の上、下記宛先までお送り下さい。
当選発表は、入場整理券の発送をもってかえさせていただきます。(締め切り:'90年3月10日消印有効)

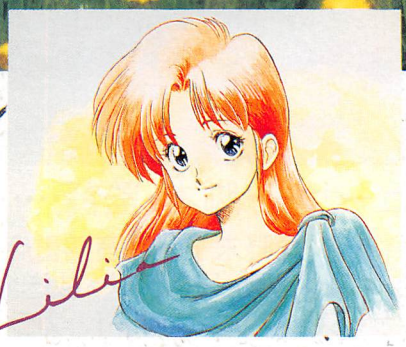
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード㈱ 映像事業本部「ファルコム・フェスティバル'90」係まで。

■主催 Falcom

何処にいる“リリア”

“ミス・リリア”大募集!!

君の“リリア”がキングレコードからデビュー!



“ミス・リリア”グランプリ “リリア”を探せ! 君の近くにいる“リリア”をどんどん、推薦して下さい。

応募要領
- ●健康な14〜19才の女性なら、どなたでも応募できます。
- ●自薦、他薦どちらでも結構です。どんどんお寄せ下さい。
- ●応募される方の ①履歴書〈住所、氏名、年齢、電話、職業(学校名)、特技を記入〉 ②写真〈上半身、全身 各1点ずつ〉。

応募先
〒112 東京都文京区音羽2-2-2(アベニュー音羽) キングレコード㈱映像事業本部 “ミス・リリア”グランプリ係まで。

締め切り

選考方法
書類選考の上、直接ご本人へご連絡いたします。
※お電話によるお申し込み、選考過程についてのお問い合せは一切お受けできません。

賞金と賞品
- ★グランプリ(1名):レコード・デビュー(副賞50万円)
- ★準グランプリ(1名):PCエンジン+CD-ROM²(副賞10万円)
- ★グランプリ推薦者賞:PC-88+CD-ROM²
- ★準グランプリ推薦者賞:PCエンジン+CD-ROM²

[ファルコム・スペシャル BOX '89] 6枚組の8㎝CDミニ・アルバムがファルコム・ファンの熱望により、
①フュージョン ②シンフォニー ③ボーカル ④プラス・ミックス
⑤ディスコ ⑥サラウンド・シアターを単品で各¥1,200(税込)で、緊急2月21日発売決定!! 緊急特報

'89大ヒット劇場用アニメーション
宮崎駿監督作品

魔女の宅急便

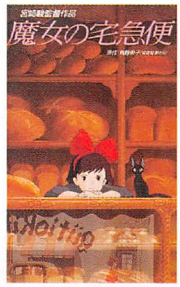
プロデューサー・脚本・監督……宮崎駿
原作……角野栄子（福音館書店刊）
徳間書店・ヤマト運輸・日本テレビ放送網提携作品
ビスタサイズ　ステレオHiFi　カラー103分

宮崎駿監督作品 絶賛発売中

84年
風の谷のナウシカ
VHS　148AH-3
税込14307円　税抜13890円
ベータ　148AB-5003
税込14307円　税抜13890円
LD　98LX-1
税込9538円　税抜9260円
VHD　98HD-1
税込9538円　税抜9260円
© 二馬力・徳間書店・博報堂

86年
天空の城ラピュタ
VHS　128GH-12
税込12381円　税抜12020円
ベータ　128GB-5012
税込12381円　税抜12020円
LD　128LX-8・9（2枚組）
税込12463円　税抜12100円
VHD　VDS-A0452-1・2(2枚組)
税込12463円　税抜12100円
© 二馬力・徳間書店

88年
となりのトトロ
VHS　128GH-22
税込12381円　税抜12020円
ベータ　128GB-5022
税込12381円　税抜12020円
LD　98LX-13
税込9538円　税抜9260円
VHD　98HD-1003
税込9538円　税抜9260円
© 二馬力・徳間書店



90年
魔女の宅急便
VHS　TKVO-60022
税込12800円　税抜12427円
ベータ　TKUO-60023
税込12800円　税抜12427円
LD　TKLO-50001
税込9800円　税抜9515円
© 角野栄子・二馬力・徳間書店

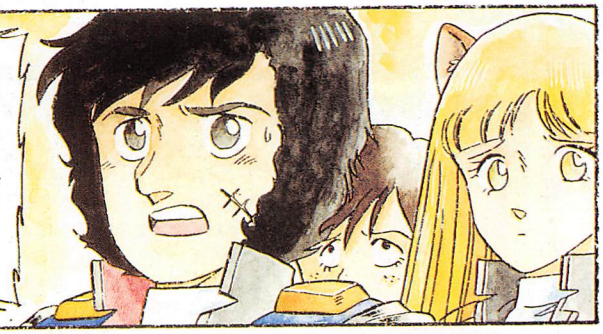
●発売元/徳間書店　制作協力/徳間ジャパン　販売元/徳間コミュニケーションズ　☎03(591)9161

新シリーズ突入!!の広告マンガ

テクッシャー・ジョー

佐藤 元
+テクノポリス編集部

宇宙のゲーム屋テクッシャーの1人　ジョー!　彼は若さゆえ　いつも行き過ぎた行動をしてテクッシャー総長の父を困らせていた……



ばかもーん!!

Mファン読者のマニア度に挑戦する!!

キミはどこがオモシロイのかわかるか!?

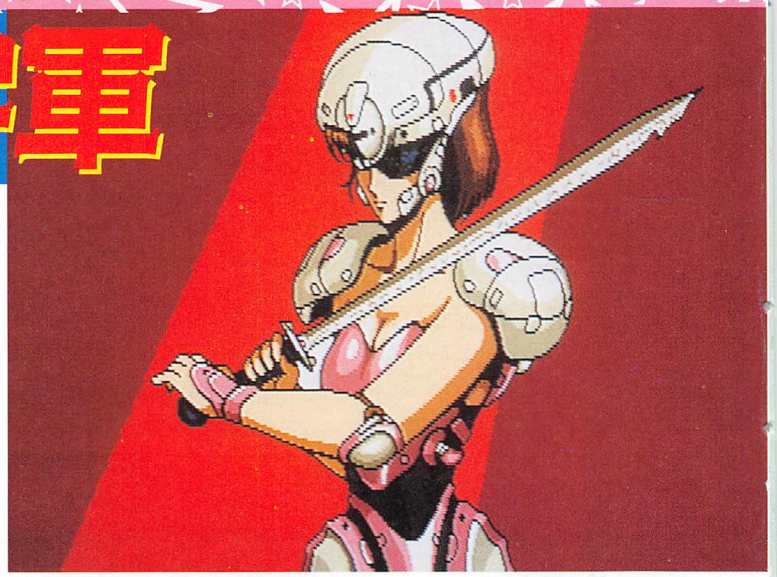
テクノポリス

3月号
好評発売中!

特別定価
530円
毎月8日発売
徳間書店

BIT²のグラフィックが加わって、新装開店の

ゲーム十字軍



今月の目玉

すっかり変わって、照れくさい十字軍です。大きく変わったのは「顔」なんですけど、これにはBIT²が1枚かんでいます。ええ、右のCGがそうなんです。左のイラスト（香川県／筒井能弘）を元にしてBIT²のK氏にグラフサウルス（SCREEN 7）で描いていただきました。そういう訳で、毎月BIT²のCGで幕を開ける十字軍です。また、このCGのアイデアを募集します。「こんなCGを描いてほしい」というものがあったら、115ページの投稿大募集をよく読んで、送ってください。

◆◆◆◆新コーナータイトル未定◆◆◆◆

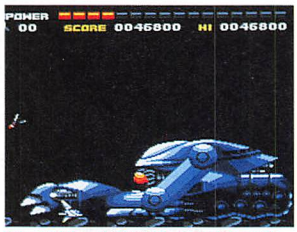
2月のごめんなさい　23ページ、スペース・マンボウのステージ7でマップが入れ替わっているところがありました。124ページ、激ペナ2大会〈全国版〉のトーナメント表にあるチーム名が間違っていました。愛知県A・〈CHOPPERS〉とあるのはURUTORASの誤りです。以上訂正してお詫びいたします。

ゲームのぞき穴

■スペース・マンボウ

ステージ1のボスにはこんな逃げ道があった

ステージ1のボスの武器はミサイルと手ですが、この手からよけることができるのです。どうするのかというと、画面上の「SCORE」のSの位置で地面すれすれにじっとしているのです。すると、ボスが手を振りおろしてきてもなぜか自機は爆発しないのです。へへんだ。でも



↑ここです、上のSからまっすぐ下です

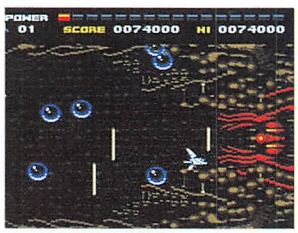
ボスは前後に動くのでその動きに合わせて移動しなければなりませんので警戒が必要です。

（群馬県／増山真視・？歳）

マンボウの腹のなかで安全地帯を見つけたの

最後までステージが進むと、自機はマンボウのお尻の穴から体内へ入っていきますが、このマンボウの体内で安全地帯を発見しました。画面右にマンボウの弱点があるのですが、この弱点のすぐ近くにで待機します。上から消化液が落ちてきますから気をつけましょう。ここにいると青い玉や赤い玉の攻撃にさらされないので、カンタンに倒すことができます。

（岩手県／北川弘二・13歳）



↑この位置で一時停止

↑弱点がみえたら、上昇して撃つべし！

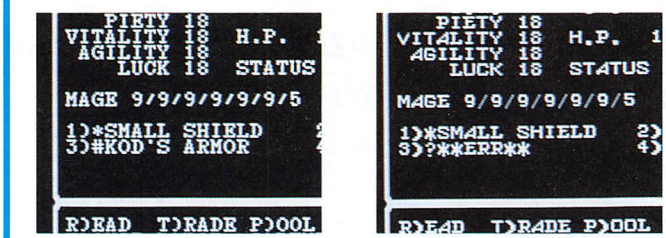
■ウィザードリィII

IIしか出ないアイテムをIに持っていくと？

まずは、Iでデュプリケイトディスクを作ります。そしてIIしか出ないアイテム（KOD'S ARMORなど）を持ったIIのキャラクタを、IIのシステムで移動させます（ここがミソ）。移動終了後、キャラクタの持ち物を調べてみると「＊＊ERR＊＊」という謎のアイテムが出現する。

（神奈川県／パーンａｎｄスイレン・？歳）

↑このKOD'S ARMORが……



↑＊＊ERR＊＊というアイテムに変わる！

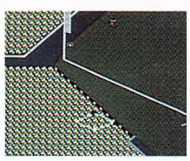
■ファミスタ

ボールは外野から内野へと大旅行するのだ？

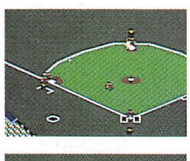
外野にボールが飛んできてフェンスにボールが当たってもそのままにしておきます。そうするとボールがはね返ってきて、少しずつ内野に戻ってくるのです（なんとボールが止まらない）。そのうちにラインを越えてしまい、ファールになります。

（京都府／名無しの人・？歳）

☆ボールが戻ってくるのを待つのは非常に時間がかかります。



↑レフト線ぞいの大きなフライ。ふつうならば2塁打は確実だろう



↑ころころころころころがって、ついに内野まで来てしまったのだ

↑おぉーやっとここまでころがってきたぞ。どうもごくろうさまでした

今月のプレゼント　ゲームは城石政信、朝比奈真吾、多田宏之。テレカは北川弘二、二村保、御子柴健悟、葩島孝二、GAO、平松放大、村上真紀、すぺまん、団鬼六、イラストの採用者全員に。激ペナ2・外ウマ大会で⑤－⑦を当てた15名のなかから抽選で田畑秀一、室孝典、前田幸作にゲームを1本ずつプレゼント。

■アークスII

戦闘中に死んだキャラクタが復活して戦う技

２人パーティで仲間が死んでしまったとき、戦闘中に死んだ仲間に魔法を使ってみよう。戦闘後、生き返っている。

（愛知県／二村保・19歳）

グランと別れた後のほうが成功しやすい

スーはもともと死んでいたのに、ウインドウを開くとなぜか名前がある。そこで魔法をかけてみると戦闘後、復活した

■サーク

なんだかよくわからないオマケゲームがある

①BASIC画面にする。②No.3のディスクを入れる。③RUN"OMAKE.BAS"と入力。④遊ぶ。⑤じつは未完成。

（神奈川県／御子芝健悟・16歳）

こーんなグラフィックが出て……

こーんなゲームができるのだけど、ちっとも遊べない。リターンキーで ゲームオーバーになる

お金がガッポリ入ってうれしいウル技なのだ

ネムヌの町で、いきなり大金を手に入れる技を発見しました。自分の持ちゴールドを499にしてニーメイに会い、「いいことを教えてやろう。ただし500もらう」というところでYを選択すると持ちゴールドが増えているのだ。それも、一生お金に困らないほどね。

（兵庫県／城石政信・？歳）

☆ほんとうに一生困らないんだな／　うちの編集部にはむだ使いの帝王がいっぱいいるぞ。この程度のお金はすずめの涙だ。

けちな情報屋ニーメイはここにいる

これだけ増えてしまうとうれしい

粘り強さがおいしいウル技を生むんだよなあ

サークのウラ技を発見しました。溶岩地帯でレイチルという女の子がいますね。薬を渡してから（ここからがミソ）、レイチルのお礼を100回ほど辛抱強く聞き続けると、レイチルがなんと主人公のレベルを上げてくれるのです／

（東京都／朝比奈真吾・13歳）

☆100回というのが、この技のすごいとこ。真吾はよく何度も、くり返す気になったなあと、感心してしまう。ただ、レベルをあげすぎるとボスが倒せない。

レイチルはおとうさん思いの孝行むすめなのだ

レベル上げる手間が省ける

内蔵タイマーで2度おいしいデモなんだなあ

サークのウル技で、１部から２部にうつるときのデモのいちばん最後のグラフィックが午前と午後では違ってくる。午前は魔法屋のおねえさんの水晶からピクシーが出て来る。午後はピクシーが花の臭いをかぐと蜂にささされる。

（新潟県／多田宏之・16歳）

☆２回やらないとわからないのに午前と午後という条件がわかったのはすごいとマイクロキャビンの大津さんがおっしゃっていました。おとなじゃん。

これが午前のやつだ

内蔵タイマーを変えればどちらも見られる

◆◆◆◆新コーナータイトル未定◆◆◆◆

サーク・ウル技捜しクイズ　今月の十字軍に掲載されているサークのウル技のほかに、すごい技があります。じつは、メインメニューウインドウのなかに隠されているのです。そこで、問題です。このウル技はどんなものなのでしょうか？　心当りのあるかたは、ハガキに住所、氏名、年令、クイズの答えを正しく書いてゲーム十字軍「サーク・ウル技捜しクイズ」係まで送って下さい。正解者のなかから、5名様にマイクロキャビンからテレホンカードをプレゼント。しめ切りは2月末日必着のこと。

■シュヴァルツシルト

ゲームを終えてミュージックモードで楽しむ

エンディングが終わったあとの画面で、(ESC)かジョイスティックのBボタンを押すと、つぎつぎに曲が変わっていきます。

(東京都／葩島孝二・18歳)

☆けっこう難しいとの声が聞かれるこのゲーム、クリアしたときの感激もひとしおだろう。そんなときに、BGMを聞きながら今までの戦いを振り返ってみるのもいいものだ。ちなみに全部で8曲ある。がんばって終わらせてみよう。

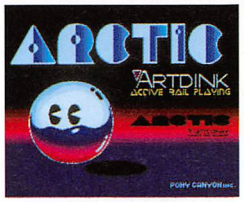
押していくだけでどんどん曲が変わる。一巡するとまた同じ曲がかかるのだ

■アークティック

こりゃまたでました！ミュージックモード!!

オープニング画面が出ているときにカーソルキーの左(もしくはコントローラの左)、バシッとたたく(別に強くたたかなくてもいいんだけど……)。すると画面が切りかわってミュージックモードになります。リターンキーを押すたびに曲が変わっていきます。

(兵庫県／平松欣大・?歳)



タイトル画面。ここでカーソルの左を押すのだ！

こんな殺風景な画面でも、音楽はけっこうキレイだぞ！

■激ペナ2

アンパイアも人の子だボールカウントのミス

ボールカウントが4になって、フォアボールの表示が出た瞬間にタイムをかけます。そうしてピッチャー交代の画面にしてから、キャンセルします。すると不思議なことに、ボールカウントの表示が4なのに、1塁へ行けないのです。

審判、4ボールなんですけど……

(愛知県／激ペにゃー・21歳)

☆(F1)でタイムをかけるタイミングが難しい。

■神の聖都(まち)

ジ、ジ、ジ、ジナさんの胸が見られるぞっ！

はじめてジナさんと会うシーンで、「見る」というコマンドをしつこく、しつこく、しつこく10回以上やりつづけると、ジナさんの胸が見られる。

何回でも、この技はできるので、好きなだけ見てください。

(岩手県／村上真紀・19歳)

みぃ〜ちゃった！　みぃ〜ちゃった！　こりゃええわ！　何回でも見たるでぇ〜！

■せまってみたい

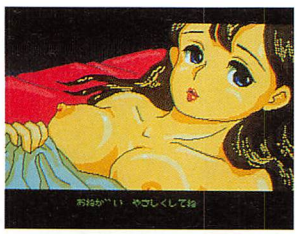
Hキーで、攻めて、攻めて、攻めまくるのだ

ゲーム後半で、理性をなくならせるというところまできたら、Hキーを連打する。本当なら、いろんなところを攻めなければいけないのだが勝手に攻めてくれるのだ。

(神奈川県／GAO・18歳)

でも、黄金のキー(Hキー)を押せば、この通り！　どんどん攻めることができるのだ！　攻めて、攻めて、攻めまくれぇ！

ここまできたらもうすぐエンディングなのだが、どこを攻めればいいのか難しい！

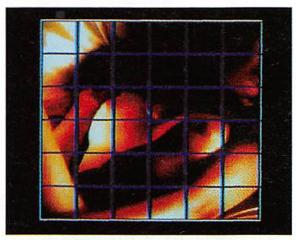

ついに、理性をなくすことができました。後はエンディングを見るだけだね！

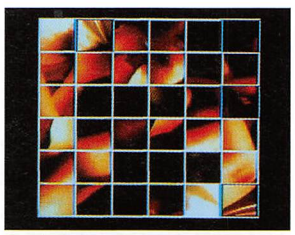
■ピンクソックス

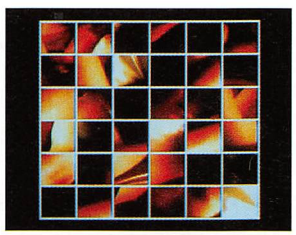
これもまたHキーが活躍する技なんだなぁ!?

36分割パズルで、Hキーを押すと、パズルが勝手に解けていくんですねぇ。しかし、すぐにバラバラになってしまうので、完成した時に、ポーズキーで止めるといいでしょう。

(東京都／すぺまん・20歳)


黄金のキー(Hキー)さえ押せば、あっというまにパズルは解けてしまうのだ！　これで自然画はキミのものだ!?


最初はこの通りバラバラでなにがなんだかわかんない状態なのだが……


でも、ポーズキーで止めておかなければ、またバラバラになってしまうんだな……

◆◆◆◆新コーナータイトル未定◆◆◆◆

ザ・ほめごろし　『せまってみたい』すみません。その女の子の顔趣味じゃないんです。『あーくしゅ』ウルフチームのファンには見逃せないゲーム。でも、ボクはヤシャで裏切られたからファンじゃない。『サーク』ゲームの一部ではなく、シューティングゲームだといいなぁ、と思ったのはドラスピを待っているからでしょうか。RPGが目的で買ったヤツはこのシーンをうっとうしく思っているはずだ。『ロードス島戦記』クイックコンバットがないとなると、モンスターの数を減らしてくれないとやってられない。(広島県／葉石晃・?歳)

通り抜けできます ファイナルファンタジー

今回の「通り抜けできますチャート」はファイナルファンタジーです。2月号の十字軍をペラペラとめくって、ファイナルファンタジーのマップを見つけだしましょう。持ってない人もそんなに広いマップではないので大丈夫です。さて、チャートの見方ですが、上段は場所を表しています。下段はいちばんやらなければならないことが書いてあります。モンスターやボスキャラを倒すときのレベルに関しては、自分で調べてみてください。それぐらいはねえ。

スタート

コーネリアの町・城
情報を集め、装備を整える

カオスの神殿
ガーランドを倒し、王女セーラを救出する

コーネリアの城
リュートを手に入れる

北の橋
オープニング

マトーヤの洞くつ
マトーヤと話す

港町プラボカ
船を手に入れる

エルフの町・城
情報を集める

西の城
情報を集める

沼の洞くつ
クラウンを手に入れる

西の城
水晶の目を手に入れる

マトーヤの洞くつ
目覚めの薬を手に入れる

エルフの城
神秘のカギを手に入れる

ドワーフの洞くつ
ネリクじいさんに会う

コーネリアの城
ニトロの火薬を手に入れる

ドワーフの洞くつ
運河が開通する

メルモンドの町
情報を集める

アースの洞くつ
バンパイアを倒し、スタールビーを手に入れる

巨人の峠
道が開く

賢者の洞くつ
土の杖を手に入れる

アースの洞くつ
土のカオス(リッチ)を倒す

クレセントレイクの町
12人の予言者と話し、カヌーを手に入れる

グルグ火山
火のカオス（マリリス）を倒す

クレセントレイクの町
立ったまま眠る人と話す

氷の洞くつ
浮遊石を手に入れる

エルフの町
情報を集める

リュカーン砂漠
飛空艇を手に入れる

試練の城
勇気の証を手に入れる

ドラゴンの洞くつ
クラスチェンジをする

ガイアの町
情報を集める

オンラクの町
情報を集める

キャラバン
妖精のビンを手に入れる

ガイアの町
空気の水を手に入れる

海底神殿
ロゼッタ石を手に入れ、水のカオス(クラーケン)を倒す

メルモンドの町
学者ウネにルフェイン語を教えてもらう

ルフェイン人の町
情報を集める

滝の裏の洞くつ
ワープキューブを手に入れる

しんきろうの塔
ブルードラゴンを倒し、浮遊城へワープする

浮遊城
風のカオス(ティアマット)を倒す

クレセントレイクの町
12人の予言者と話す

カオスの神殿
水晶を調べる

過去のカオスの神殿
地下４階で最強の剣マサムネが手に入る。地下５階のカオスを倒す

エンディング

◆◆◆ 新コーナータイトル未定 ◆◆◆

ものを書く会・星新一つぼい話　ある日、一人の男が駅前のベンチから立ち上がり、歩いて行った。「忘れものですよ」隣に座っていたエヌ氏が呼び止めたので、男は立ち止まった。大きなトランクを置き忘れていたのだ。男はしばらく絶望的な顔をしていたが、パッと顔を輝かすと、トイレへ行ってきたいのでその荷物をみていてくれといってきた。エヌ氏は快く承知した。男はトランクを置いて行き、そしてそのまま戻って来なかった。長く待った後に、エヌ氏はトランクの中身が何であるか見たくなった。数10分に及ぶ理性と好奇心の戦いの末、エヌ氏はトランクを開けてみて……目を丸くした。（112ページへつづく）

十字軍マップコレクション
ウィザードリィII

さあ！　皆さんおまちかねのウィザードリィIIの全マップ大公開です！　ダンジョンで迷っている人、トラップではまってしまった人、岩の餌食になってしまった人、みんなこのマップを待っていた(はずだ……)。しかし！　全部見てはいけない。あくまでも緊急かつ非常時に必要なだけ見てね！

◆◆◆◆ 新コーナー タイトル未定 ◆◆◆◆

札束だ。見たこともないような数の札束がぎっしりつまっていたのだ。エヌ氏はしばらく呆然となっていたが、ふと我にかえって慌ててふたを閉じた。彼は迷った。この金は交番に届けたほうがよいのだろうか。いや、このまま持って帰ってしまおう。せっかくつかんだ幸運だ。しかし、どこの誰とも分からない男から、金をもらうというのも気に入らない。別に財政的に苦しいわけではないんだし。こんな盗みもしない限りは手に入らないような金をもらう必要もないだろう。しかし、置いて行ってしまうというのももったいない……。(113ページへつづく)

ウィズフリークのための注意書き

はじめに……ここからの2ページは、あくまでも、緊急かつ非常時にだけ開くようにしてください。ウィザードリィを本当に楽しむならば、すべて自力でマッピングすることをおすすめします。マッピングも、ゲームを楽しくさせるひとつの要因なのです。

さて、このウィザードリィIIは、6階層の3Dダンジョンマップで構成されている(Iのときは10階層だったが)。当然、前作よりマップは複雑になり、ワナはますます陰険になっているので、マッピングには相当苦労するはず、途中でマッピングを投げてしまう人も出てくるのではないだろうか。そこで、今回は出血大サービスして、チョットした情報と、全マップを掲載しました。このマップを参考にすれば、安全確実に、MALORがかけられるようになります。しかし、はじめにもいったように、マップをすべて掲載していますので、使い方をあやまればゲームがつまらなくなってしまう危険性があります。十分、気をつけて使用してください(大げさだなあ)。

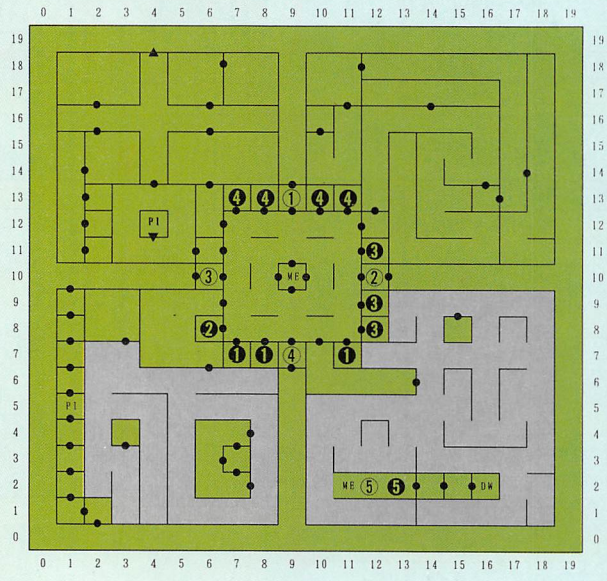
それでは、一日でも早くあなたのパーティが、無事にグィルダの杖を取り戻しリルガミンの町に平和を取り戻せるよう、心から祈ります……。

★ 記号の見方 ★

——— ：壁
—●— ：扉
—▼— ：一方通行の扉
(この場合は上から下へ)
——↓— ：一方通行の壁
EL：エレベータ
PI：落とし穴
RO：回転する床
CH：シュート
↓ ：一方通行
(通過後シャッターがしまる)
DW：下の階への階段
UP：上の階への階段
ME：メッセージ
❶ ：①へテレポート
C ：城へテレポート
□：暗闇
■：岩
OU：OUCH！

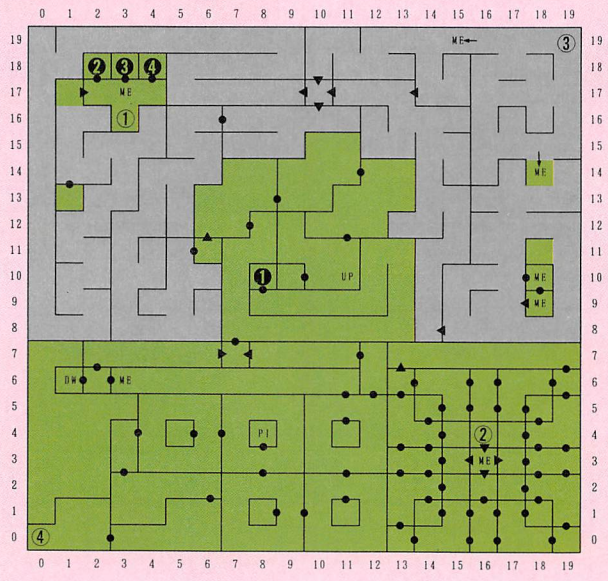
1F

この階では、ウィザードリィIIのゲーム目的が記してあるメッセージが、マップの中央にある。そして、KOD'S ARMORが手に入る。このアイテムは身につけただけで、ACを14下げ、さらに、MATUの呪文が使い放題使えるようになる。超便利アイテムだね。



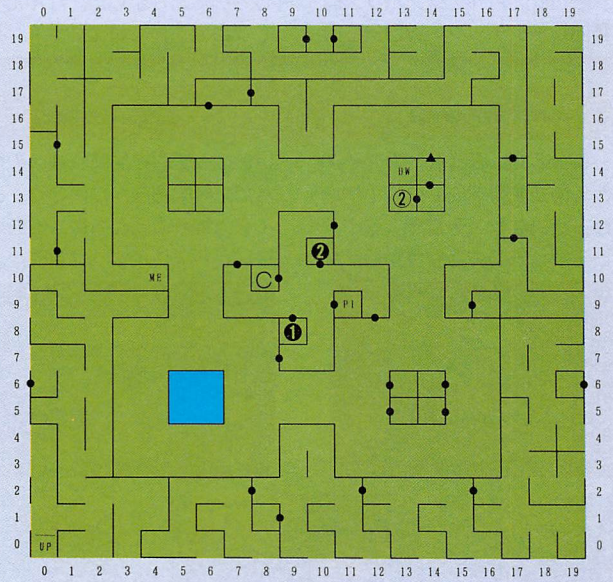
2F

この階では、テレポートするドアが3つ固まっている。選択をあやまるとヒドイ目にあうかも。ここで手に入るアイテムは、KOD'S SHIELDだ。これは、ACを6下げる。DIALMAの呪文が封じこまれているので、この呪文も好きなだけ使えるぞ。



3 F

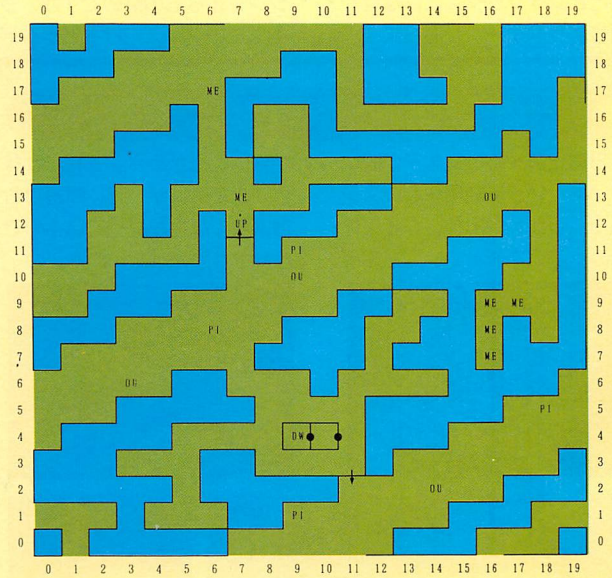
この階から、東西、南北の通路がつながっているので、現在位置がわからなくなりやすい。注意しよう。3階では、HRATHNIRが手に入る。この剣は、デーモン、デビルなどの種族に絶大の効果がある。マップ中央には城へのテレポートができる場所があるぞ。



※❶はマップ左下のＵＰにテレポート。

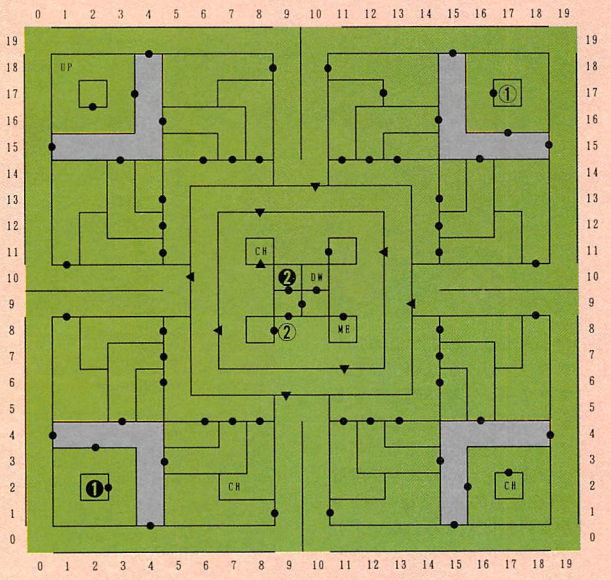
4 F

この階は、岩が大量発生しているので、MALORを使うときには細心の注意をしなければならない。ここでは、KOD'S HELMが手に入る。このアイテムの防御力で、ＡＣを3下げることができる。そして、MADALTOを好きなだけかけられるようにもなる。



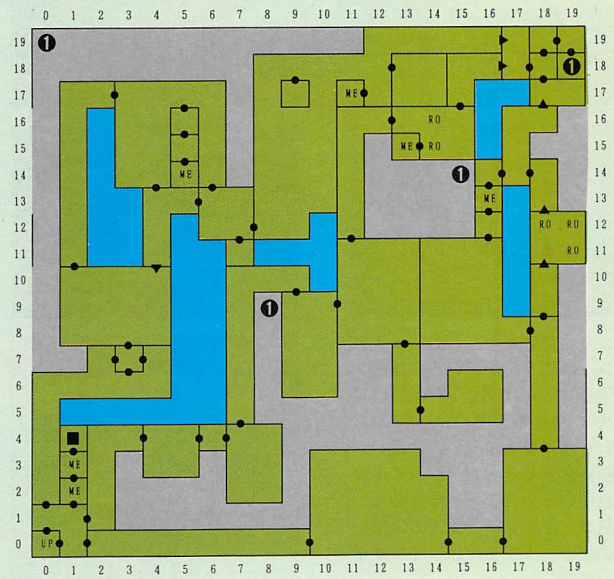
5 F

この階では、シュートが3か所ある。まちがえて下の階へ落っこちないように気をつけよう。そしてここで手に入るアイテムは、KOD'S GUNTLETS。なんと、TILTOWAITが、無制限に使えるようになるという、ウルトラおいしいアイテムだ。



6 F

ついに最終階。少しマップの見方が違うので記しておく。まず、❶は、東へ0、北へ0にテレポート。そして、■は、1階東へ9、北へ9にテレポートされるのだ。最終目的のグィルダの杖を手に入れるには、謎かけに答えねばならないが、それは自力で解いてね！



◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

エヌ氏ははっとなった。そうだ。この金はいったい何の金なんだろう。こんなにたくさんあの男が盗んだのだろうか。それなら、なぜ置いていってしまったのだろう。エヌ氏は豊かな想像力で考えた。もしかすると、犯人は複数いて、その内の一人である今の男がその金を持って逃げたのかもしれない。しかし男はほかの犯人に追われるのが怖くなって置いていってしまった。金さえ手放せば追われることもなくなると考えたのだろう。それなら、たった今、追われるのはエヌ氏だけとなった。エヌ氏は急に恐ろしくなった。やはりこのお金は交番に拾ったといって届けたほうが良いのだろうか。（114ページへつづく）

桃色図鑑④イロモノ・ディスクマガジン

ピーチアップ創刊号 VS. ピンクソックス

★特別審査員…テクノポリス編集部ときちゃる

最近発売になったイロモノ・ディスクマガジンのピーチアップとピンクソックスにはなぜか同じようなゲームがあります。「クイズ」に正解するとエッチなグラフィックが出てくるというシンプルなものなのですが、今回はこのクイズだけをピックアップして比較、検討してみたいと思います。

そして、月刊テクノポリス編集部レモンチック・WORLD担当のときちゃる氏に特別審査員になってもらい、総合判断をしていただきました。なんたってプロですからねぇ。

●ピーチアップ ～世界一周クイズ編～

3問正解すると女の子が脱いでいくという単純明快なシステムだ。しかし、早押しクイズのため、答えを知っていても相手が早いことがある。それだけならばまだいいが、同じ問題でも選択肢の順番が違っているので、なかなか脱がせないのだ。

質より量で勝負が、このピーチアップ。原画を描いているのは美少女漫画家として最近評判の「DONKY」先生を起用するところがなかなかポイントが高い。しかし、原画を生かしきったデジタイズがされていないのが残念でならない。人数は、ピンクソックスの3倍いるのだが、エッチ度は、イマイチ……かな？

ときちゃるの美少女指数80%

♡♡♡♡♡♡♡♡

他社の新作ソフトとオリジナルの美少女2本立てがうれしい。このソフトを見てると、古き良き時代の正統派美少女のニオイがする。私はそんなとこが大好きだ。

●ピンクソックス ～アダルトカード合わせ～

こちらは、五者択一のクイズと、神経衰弱をミックスさせたけったいなシステムだ。クイズに正解しても神経衰弱が解けないとエッチな絵は見れないのだ。ただ、時間制限がないので、クイズ、神経衰弱ともにメモを取りながらプレイすればラクだ。

このクイズでは、わずか2カットしかグラフィックがない……しかし、スクリーン7を使用しているのでかなり細かいところまで描きこんでいて、好感がもてる。ピーチアップよりもかなりエッチ度は高いぞ（2枚目の絵などはハートマークがなければ載せられない！）。エンディングのドシドシふんどしが傑作だろう。

ときちゃるの美少女指数95%

♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡

とにかく女の子が超カワユイ。初めてこのソフトを見たときは、体中のすべての毛が逆立ったほど。2800円で美少女たちと♡♡できるなんてスバラしいこと。とにかくオススメ！

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

いや、こんな大金だから怪しまれるだろう。面倒なことになるのはイヤだし、自分が盗んだことになりかねない。いっそ捨ててしまおうか。しかし、さっき開けたときに誰かに見られたかもしれない。そいつが通報するかもしれない。はやくこの場を立ち去ったほうが良いだろう。そうだ、このまま置いていってしまえば良いではないか。そうすればきっと誰かが駅員やら警察やらに届けてくれるだろう。そいつがどうなろうと知るものか。エヌ氏はそれを実行に移した。彼はトランクをベンチに置いて、その場を立ち去ろうとしたのだ。（115ページへつづく）

歌を詠む会

3月号は2月8日というチョコレートにいちばん近い発売日なので、恋歌特集です。まずは、この季節にぴったりなチョコレートの和歌から。

おあてのかわいいあの子
くれるかな？ハートのこもった
手作りチョコを……
美倉恋太（びくらこいた）

お腹の子 産んじゃうからねと
言ってから二人の愛が
さめていく
あすてのあすて

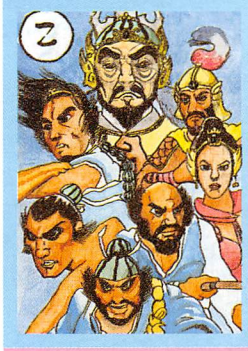
想い出の二人で歩いた
桜道 あの頃よりも
道は冷たい
清和天皇

さっき、①～③までを選んだ人はいずれ、この歌のような結末になるでしょう。④を選んだ人は、一見すると男らしいようですが、女の人はあなたが考えているほど、純真ではありません。それどころか、ゴールインするためには手段を選ばないものです。恋愛に幻想を抱くまえにかけ引きを体得しましょう。

あすてのは「現実はこうありたくないものですね」といっているが、①大丈夫っていったのに……、②本当にオレか？③保険はきかないし、金はない、④キミの両親に会おう、このなかであなたの気持ちはどれですか？

●投稿をまつ！

歌を詠む会ではイラストの文字ではじまる和歌（五七五七七）を募集中。歌は詠まれるたびに5点ずつ加算され、20点で特製テレカ、50点でゲームソフトと交換。以前、採用された人の点数も有効。



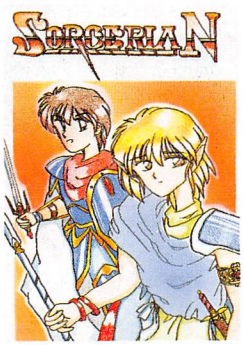
吉川良平。5月号は「こ」ではじまる和歌

●さーて次回は…

新しくなった歌を詠む会はいかがでした。以前はあった基準をなくし、採用されると無条件で5点がもらえるように改めました。さて、4月号の「ろ」は力作が多く、たのしい和歌をお届けできそうです。

イラストのコーナー　日本ファルコム　ソーサリアン

「発売してほしいゲーム」のイラスト第2弾は『ソーサリアン』だ。もちろん、ファルコムのコメントもいただいてきたぞ。「MSXに移植する場合の問題点は、容量が少ないのでグラフィックデータなどが入りきらない、ということです。だれか、MSX用のグラフィックを描いてくれる人知りませんか。知ってたら紹介してください（井上氏談）」



平澤万優。「ソーサリアン移植希望！　ファルコムさんお願い」

らいす。ドラスレVI、ザナドゥ2も出してほしい

色鉛筆の魔術師。「新しいMSXが発売されてからでもいい」

RPG命。シンプルながらも気迫が感じられる

平山正人。早く、こんな広告がMファンに載るといいね

VAL WIND.「イースIIIが出せるなら、できるはず」

溝渕智志。「他機種のを見ていたらおもしろそうだった」

投稿大募集

①トピラアイデア→トピラCGのアイデア募集中（イラストつきだとなお結構）。ただし、『リリア』とか『フィーナ』とかゲーム関係はすべて無効です。②ゲームのぞき穴→ウル技のコーナー。発売されたばかりのゲームなら採用される確率が高い。③通り抜けできます→考えても終わらないゲームをチャートで攻略。④歌を詠む会→イラストの端に書いてある文字ではじまる和歌を募集中。5月号は「こ」ではじまる和歌。⑤イラストのコーナー→イラストテーマは「発売してほしいゲーム」。他機種で発売されていてMSXにはないゲームのイラストを描いて、ソフトハウスに発売してもらおうという企画。⑥新コーナータイトル未定→ソフトのハードな批評はザ・ほめごろし。作文ならば、ものを書く会。そのほかなんでもありのコーナー。Mファンに対する文句でもいいし、最近、身のまわりにおこったおもしろいことでもいい。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105　東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

◆◆◆◆新コーナータイトル未定◆◆◆◆

しかし、すぐに邪魔が入ってしまった。2、3歩歩いたところで「忘れ物ですよ」という声に呼び止められた。エヌ氏は走って逃げようかと思ったが、思い直して振り向いた。人のよさそうな男が笑顔で立っていた。男はトランクを差し出してきた。エヌ氏はこの方法が失敗したのに気づいたが、すぐに別の方法を試みた。「すみませんが、トイレに行ってきたいので、それを預かってくれませんか。」とエヌ氏はいった。男は笑顔で引き受けた。エヌ氏はその場を立ち去りながら考えた。あのお節介な男がどうなろうとしたものかおれはとにかく助かったんだ……。エヌ氏は、足早にその場を去って行った。（東京都／団鬼六・？歳）

FAN-NEWS

ナビチューン

工画堂スタジオ
☎03-353-7724
発売日未定

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

両親を魔獣に殺され、卵のまま流れついたドラゴン。彼の話を聞いた少年アクティは魔物退治を誓い、冒険の旅に出る。海と島が舞台の海洋(?)RPG。

ドラゴンの卵と出合い、旅が始まる

美しい海が広がり、そこからは食料となる魚が大量に採れ、町は栄え、まるでユートピアのような平和な世界。かつて、恐れられていたドラゴンも、いまは静かに人間とともに平和に暮らしていた。そんな穏やかな環境にめぐまれて、いま1組のドラゴン夫婦からベビードラゴンが生まれようとしていた。

だが、その瞬間、突然不幸が舞い降りた。空が一瞬燃え上がり、やがて闇が世界を覆い、巨大な魔獣が彼らの前にたちはだかったのだ……！

闘いをいどんでも、闘うことを忘れさっていたドラゴンたちにとって、魔獣の一撃は死を意味していた。かろうじて、ベビードラゴンの卵だけは草のなかに隠されたことによって難をのがれることができた。だが、さらに追いうちをかけるように異変が起こった。火山が突然噴火し、島は大きく2つに裂けてしまったのだ。一方は海に沈み、一方は溶岩とガスで魔獣を閉じこめる形となった。奇跡的に再び助かった卵は海に漂い、魔獣はやがて死滅していった……。

世界の平和は守られたかのように思われたが、やはり事実はそうでなかったようだ。神によると魔獣はかならず復活するであろうということだ。いったいそれはいつのことであろう。なんとそれを知っていたのは、あの現場にいたベビードラゴンだったのだ。まだ卵のままのベビードラゴンはその事実を知らせるために、デュイセル島をめざして海を流れて行った。

そんな事件も何も知らないふつうの少年アクティは、めずらしく父親を迎えに港へ向かっていた。父親は漁に出ていたのだ。そのとき、南の浜辺に大きな卵が流れついているというウワサを耳にし、アクティはその卵を見に行くことにした。

流れついていたのは、あのベビードラゴンの卵であった。卵はアクティに両親のこと、そして早くしないと世界を滅ぼすほどの力をもった魔獣が復活してしまうということを切に訴えたのだ。アクティは彼の話に共感し、ともに魔獣を倒すことを決意した。そのことを父に話すと、父はアクティの決意を認め、家に代々伝わる海図と鷹のペルセスをもたせてくれた。

こうしてアクティとベビードラゴンの卵と鷹のペルセスの冒険が始まった。だが、時間があまりない。ベビードラゴンも卵から早く生まれ出てこなくては力にならない。旅をしながらすることはいっぱいだ。

世界が危機にさらされていることを卵から知る。でも、卵がしゃべるなんて不気味

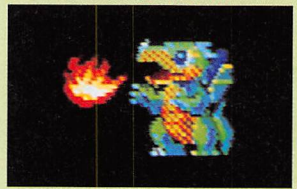
アクティは魔獣の話を聞き、冒険の準備をするため自分の町に連れて帰るのだった

父親を説得し、海図と鷹のペルセスをもらい、いよいよ冒険の旅に出る

ドラゴンを育てることが何よりも大切

ベビードラゴンは最初は卵のままだけど、ある程度時間がたてば、卵からかわいいドラゴンが誕生する。だが、平和な世の中で生まれたうえに、闘ったこともないのだから当然のごとく空も飛べないし、炎も吐けない。でも、人間も学習によっていろいろなことを覚えるようにドラゴンも学習をすることにより空を飛べるようになったり、炎を吐けるようになったりする。このドラゴンの教育もアクティの大事な役目なのだ。だって魔獣を倒すためには彼の援助が必要だからだ。ただし、生まれたばっかりのころはやっぱりとっても弱い。そのドラゴンの体を気づかいながら教育しなければならない。その教育の仕方によって、なにもできない大ボケドラゴンになるか、最強のドラゴンになるかが決まるのだ。ここは、教育パパになったつもりでドラゴンをビシビシ鍛えよう！

卵からかえったドラゴンとペルセスをしたがえて島の中をさまよい歩く



まだ小さい炎しか吐けない。でも、学習を繰り返してどんどん強力になってみせるぞ

うっかりチビドラゴンが死んでしまった。復活させるにはどうしたらいいんだろう

船の旅は海流があって楽じゃない

海洋RPGというだけあって陸より海が多い。しかも、海には本当の海のように海流と風向きが存在するのだ。カーソルを動かせば自由自在に海の上を動くというわけにはいかないのだ。船を操作するキーは停泊させるESCキーと、舵をとるためのカーソルキーの左右だけ。あとは父親にもらった海図(付録についてくる布製の海洋マップ)に記してある海流と、画面右にある風向きを示す矢印をよく見て進む。小さい帆船だから、風を背に受けて、海流に乗れば順調に進んでいく。また、船大工に整備を頼むと整備だけではなく、パワーアップもしてくれるのだ。整備する必要がないといわれるまで見てもらおう。1回につき1日かかるけどそれなりの価値はあるのだ。

船を手に入れないとどこにも行けない

風向きや海流を考えて進まないと

ナビチューン海洋マップ

アクティが父親からもらった代々伝わるナビチューンの世界を記した海図だ。ここに記されている矢印は海流なのでよく見ておこう。

牙より魚が利用価値が多くてお得！

やはり海といえば魚釣りである。じつはこの魚、モンスターを倒したときに手に入る牙(売ってお金に換える)より利用価値があってお得なのだ。売れば牙の2倍以上で売れるし、神殿に捧げれば御利益まである。しかも、食べればHPが上がる(種類によってHPの回復度が違う)という利用範囲の広いシロモノなのだ。

魚はただ「釣りをする」というモードにすれば釣れるというわけではない。釣りをするには釣り竿や網などの道具、それと少々の体力が必要なのだ。さらに、どこでも釣れるというわけでなく、ポイントが存在する。岩場や、島の近くがよく釣れる。いろいろな場所で試してみよう。魚はイカやオコゼなど十数種類。場所によっては大物もいる。だが、船にはイケスが4つしかないので4匹までしかたくわえられない。そのうえ、陸の上では4日しかもたない。

航海や魚釣りに必要な道具がそろっている

こんなのが釣れるぞ！

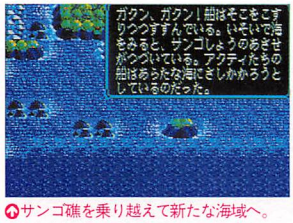
広い海のとあるポイントで釣れる魚たち。1匹あたり50G以上で売れる。食べてよし、お金に換えてよし。

やっと釣れた魚。
イカが釣れるなんて思わなかった

4つの海を走り、島々をまわれ！

海は大きく、暗礁やサンゴ礁で4つに区切られている。アクティのいたデュセイル島はちょうどマップの左下にある。そこから、サンゴ礁を乗り越えて次々と新たな海域に入っていくわけだ。たくさんの島をめぐり、その島にある謎を解くと次から次へとまた謎がわき上がる。昔の勇者の墓へ行ったり、盗賊を征伐したりといろいろとあるのだが、その途中でミラクル(聖印)を合計で6つ手に入れる。神殿にある捧げ物をすると神々から祝福とともにミラクルと、そのミラクルをあつかう力であるMP(ミラクル・ポイント)が与えられるのだ。ミラクルは保護の聖印、回復の聖印などがあり困ったときに役立つ内容のものが多い。

さて、日数がたつとドラゴンは徐々に成長してくる。しかし、ちゃんと教育しておかないと海域に待ち受ける敵に殺されてしまいかねない。サンゴ礁を越えるごとに敵は強くなるのだ。ドラゴンの教育もそうだが、アクティ自身も武装をより強固なものにしていく必要がある。そしてもう1匹の鷹のペルセスも例外ではない。冒険はこの先海賊とも戦ったりと敵はモンスターばかりではないのだ。



サンゴ礁を乗り越えて新たな海域へ。どんな敵が待ち受けているのだろう？

まわりに置いてあるビンは何だろう。そしてこの人物はいったい何者？

ある建物のなかにあるダンジョンを抜けるとここに出るのだが……

敵はモンスターばかりではない。恐ろしい海賊だっているのだ。旅は楽じゃない

ドラゴンナイト

美少女グラフィックも楽しめるRPG登場！悪のドラゴンナイト一族をたおし、平和な国をとりもどせ

エルフ
☎03-5386-9022
発売中

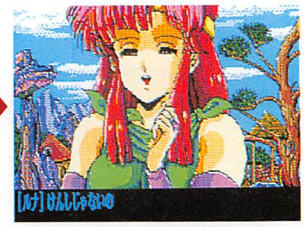
媒　体	2DD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

旅の剣士ヤマトタケルは予言の勇者か？

主人公の名はヤマトタケルという。少々軽いのりの若者だが、これまであちこちでやっかいごとを解決してきたけっこう腕のたつ放浪の剣士なのだ。ある日食料を調達しようと豊かな森と泉にかこまれた美しい城のある大きな町に立ち寄ったのだが、町かどには人の姿が見えない。いったいなにがこの町におこったのだろう。モンスターにでもおそわれたのだろうか？

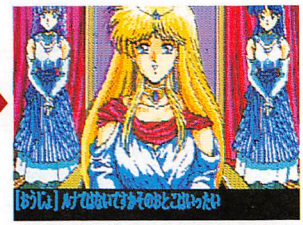
そんなことを考えていた彼のまえに、ルナという少女があらわれる。彼女はタケルが剣士だとわかると、とにかくこの国、女だけの王国『ストロベリーフィールズ』の王女に会ってくれとたのんだ。事情が飲みこめないまま城へおもむいたタケルは、美しい王女から、この国の危機について聞かされた。豊かで平和なこの国の守り神である水の女神の住む塔に凶悪なドラゴンナイトの一族が侵入、その魔力で女神の力のみなとである6つの宝玉をうばって石板に封印し、城へ送りつけて来たのだ。宝玉をとりかえそうと塔に攻め入った女戦士たちもとらわれてしまい困りきったとき、予言者の老婆がこういったのだ。「花が咲き誇り葉に色がつく季節。月が頭上に輝くとき南の山から1人の若者があらわれ、この国を救うであろう」と。そう、タケルはまさにそのときにあらわれた勇者だというのだ。

だれだ！　俺の背後に立つんじゃねえ！と、なぁんだ女の子かよ。おどかすなよ



名前は？　ルナ？　ふーん。で、俺にたのみってのはなんだよ。王女に会えって？

城の衛兵が女？　えっ？　この国は女だけの国なの？　そいつはおいしい話だね



金色の髪が美しい王女様。そりゃ俺は強いけど、俺が予言者のいう勇者だなんて

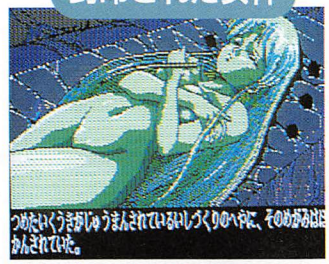
かくてタケルは城にとらわれている女戦士を助け、ドラゴンナイトの一族をたおして宝玉をとりかえし、この国を救うべく1人女神の塔へむかうこととなった、というのが最初のストーリー展開。美少女がつぎつぎ登場しても甘く見すぎてはいけない。RPGならば当然準備が必要。まずは町をひとめぐりして、武器や情報を仕入れよう。

●ストロベリーフィールズ王国

舞台となるストロベリーフィールズ王国

町に人の気配がない。どうしてだろう

封印された女神



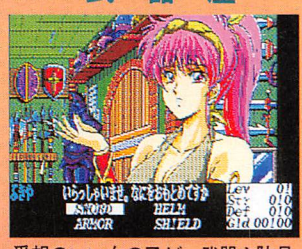
封印され石と化した女神。彼女を解放するには、6つの宝玉をとりかえすしかないのだ

ストロベリーフィールズの人々

城

王女のいる城。ゲームの冒頭で魔法をつかえるお守りをくれるほか、重要な情報をおしえてくれる。

武器屋



愛想のいい女の子が、武器や防具を売っている。より強力なものを買うと自動的に持ちかえる。

予言者

すごい顔の予言者のバァさんがいる。くちは悪いがなかなか親切でアイテムや情報をくれるだろう。

寺院

ルナの母親が体力や魔力の回復をしてくれる。ただし有料。つぎのレベルに必要な経験値もわかる。

いざ！ 女神の塔へ出撃だっ!!

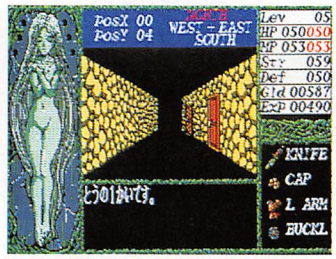
ゲームの舞台になる女神の塔は6階だてで、各階は下にあるマップのように18×18の正方形をしている。メイン画面はプレイヤーの視点から見たような3Dで表示され、プレイヤーの位置と向いている方向が画面上部に表示される。塔の中には、ドラゴンナイト配下のモンスターが巣くっていて、勇者におそいかかってくる。勇者の戦闘方法はは武器による攻撃と魔法による攻撃があり、戦闘中には治癒魔法をつかって体力を回復することもできる。敵をたおすとモンスターに応じた経験値とお金が得られる。経験値はレベルアップに、お金は治療や武器の購入に必要。レベルが上がれば勇者の体力や魔法の回数が増え、武器や防具は攻撃力、防御力を強化できる。各階にはそのフロアーを統括するドラゴンナイトの1人がどこかにいる。これをたおすと宝玉を1つとりもどせる。また、塔のなかでアイテムを発見することもあるだろう。そして6階にいるドラゴンナイトの総統をたおし、女神の封印を解けばゲームクリアだ。

というわけで、ゲームはRPGの基本どおりのシステムになっているのである。

ところで、このゲームの最大の魅力は数多く用意されたイベントとそこに登場する美少女たちだ。塔のあちこちに監禁されている彼女たちを、守衛のモンスターをぶちたおして救い出すと、画面いっぱいのかわいい笑顔とともに、重要な情報をおしえてくれるはずだ。場面によってはかなり過激にエッチなシーンも見られるのでお楽しみに。

さあ！塔へ行くぞ！

町のなかで武器や情報を手に入れたら、いよいよドラゴンナイトのまちうける女神の塔へと移動するのだ



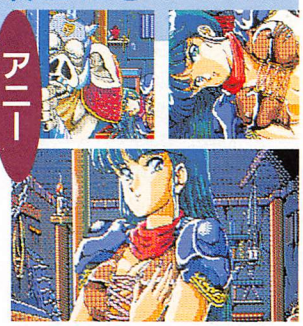
女神の塔のなかでは3D表示の画面になる

★★★とらわれの戦士たち★★★

アン

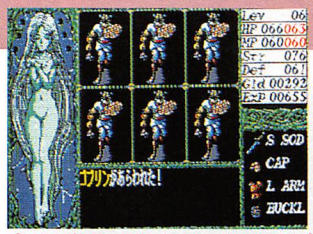
最初にアンを救出しなければならない。彼女は牢屋につかまっているが、牢の鍵を守っているゴーレムをたおすのがひと苦労

アニー

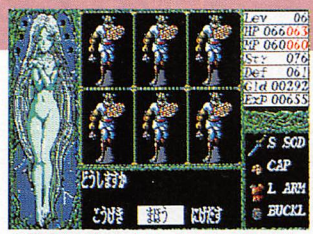


1Fの奥のほうのごうもん部屋にいるのがアニー。彼女を救い出せれば、2Fへ登るためのかくし階段の場所がわかるのだ。

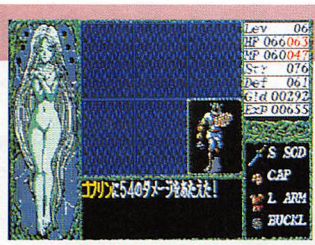
まものが出たっ！



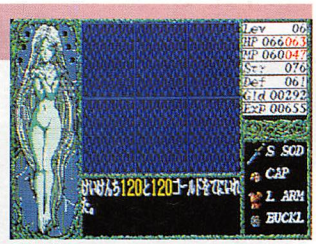
アンを救出しようとしたら、みはりのゴブリンの大群があらわれた。さあ戦闘開始だ



敵の数が多いときは、まず攻撃魔法を使ってすべての敵にダメージをあたえてみよう

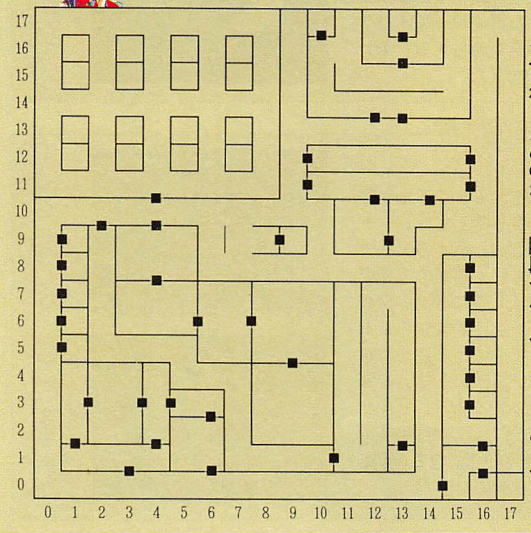


ゴブリンは弱い。魔法1発でバタバタたおれてゆく。これなら剣で戦っても楽勝だった



戦闘終了。ヒットポイントを1つも失わずに120の経験値とお金が手に入れられた

特別公開女神の塔1Fマップ

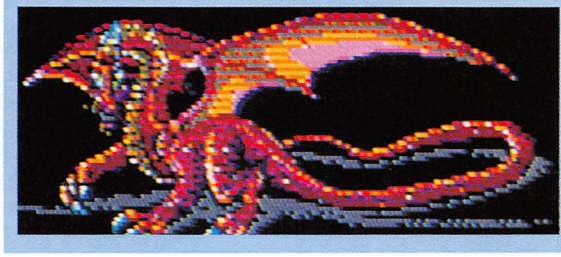


これが女神の塔の1Fの平面図だ。塔のいりぐちは0／0の位置で上が北になる。■のマークはとびらになっているところ。この階のどこかにアンとアニーの2人の女戦士がとらわれているし、もちろん1人目のドラゴンナイトの部屋もある。また上に行くためのかくし階段やエレベーターもあるぞ。

ドラゴンナイトだっ！

1階のドラゴンナイトの部屋。ここに入るためにはアニーからの情報が絶対に必要だ

各階に1人ずついるドラゴンナイトは、その名のとおり強烈なパワーをもつドラゴンを1匹したがえていて、戦闘になるとそのドラゴンにのりうつって、攻撃してくるのだ。1Fにいるのは赤い宝玉を持っているレッドドラゴン。治癒魔法を使うタイミングに気をつければレベル8以上できっとたおせるはずだ。



ドラゴンナイトはドラゴンにのりうつって攻撃してくる。こいつをたおして宝玉をとりかえすのだ

GAME NEWS

ディスクNG2

ナムコ
☎03-756-2311
4月中旬発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	4,800円

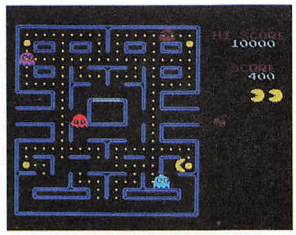
なつかしくてウルウルしちゃう、ごきげんレトロゲーム集第2弾！　新作1本をまじえて全6タイトル、まとめて楽しんでしまおう！

★★★今回もメジャーゲーム5本＋新作1本が1枚に！

人に歴史があるように、ゲームにも、ゲームメーカーにも、そしてMSXにも歴史がある。

ディスクNG2にはかつてゲームセンターを盛り上げ、MSXが登場して間もないころに一度ROM版に移植された5本のゲームと、新作の3Dシューティングゲーム SHMの計6本が納められている。レトロゲームのラインナップは、まず1980年に登場し世界的に大ヒットしたパックマン。ナムコのシューティングゲームの総本家ギャラクシアン。かわいいキャラクタがとびまわるアクションゲームのマッピー。穴掘りゲームのディグダグ。追いつ追われつのカーチェイスゲームのラリーエックス。つまり、ディスクNGの第1弾とともにナムコゲームの総集編であり、またMSX初期の作品の復刻版でもあるというわけ。もちろんレトロだからといってそのゲームがつまらなくなるわけではない。編集部でも懐かしさも手伝って3〜4台のMSXに同時にギャラクシアンのエイリアンが飛び交っていたほどだ。レトロ風の画面に作られている新作SHMもスピード感タップリで、かなりスリリングなシューティングを楽しめる。

ゲームを選ぶセレクト画面。矢印をあわせてスペースキーかAボタンでゲーム開始

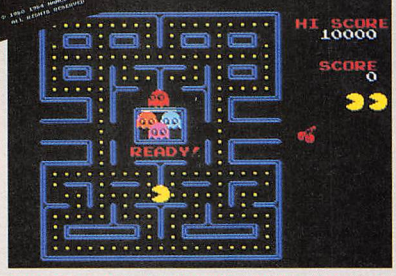


なつかしの名作がよみがえってくる。これは超有名ゲームのパックマンの1場面

また、ディスクNG第1弾と同様にタイトル画面やゲームセレクト画面では各ゲームのBGMがFM音源で演奏されるので、お聞きのがしのないように。

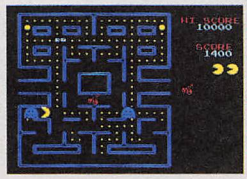
★★★ちょっとウンチクをたれながら、ゲームをチェック！

PAC-MAN パックマン

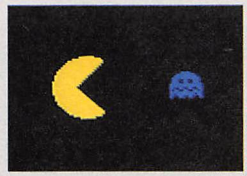


パックマンのゲーム開始の瞬間。4匹のモンスターは中心部に集中していて、スタートと同時に行動を始める

1980年にゲームセンター版が登場。以来シリーズ最新作の『パックマニア』にいたるまで、数々のゲームの主役として活躍してきたナムコのスーパースター、パックマンのデビュー作。ゲームのみならずキャラクタグッズやディスコミュージック『パックマンフィーバー』などでも国際的に大ヒットした。プレイヤーは迷路状のステージに登場するパックマンを4方向に操作して、通路に落ちているエサをパクパクと食べさせる。ステージには4匹のモンスターが登場し、パックマンを追いかけてくる。モンスターにつかまったら、パックマンは死んでしまうが、1ステージに4つあるパワーエサを食べると攻守逆転。一定時間のあいだ青くなってイジケているモンスターをパクリ！　と食べて高得点がねらえる。モンスターの動きのパターンを読むのがゲームのかぎだ。



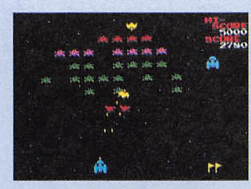
パワーエサさえ取れれば、イジケモンスターをパクリ！　でボーナスだ


一定面数をクリアすると楽しいデモ画面、パックマンショーが見られる

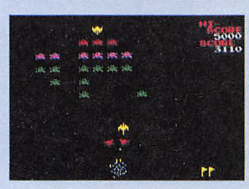
GALAXIAN ギャラクシアン

ギャラクシアンはNG2の中でもいちばん古いが、シューティングゲームとしての楽しさは今でも変わらない

ギャラクシップ(自機)を左右に操作して、上空からミサイルや体当たりで攻めてくるエイリアンをビーム砲で撃ち落とすシューティングゲーム。ゲームセンター版は1979年に登場。当時のゲーマーたちは、ステージをクリアするたびに増えていく画面の下の旗の数を競ったものである。エイリアンは初めは上空に編隊を組んでいるが、すぐにつぎつぎとギャラクシップめがけて攻撃してくる。上空に待機しているときよりもまいおりて来ているときに撃ち落としたほうが得点は高い。また、編隊のいちばん上にいる黄色いボスエイリアンが赤いエイリアンをひきつれて降下してきたら、高得点のチャンス！　さきに赤い敵を撃ち落としてからボスを撃つと、待機しているときは60点のボスが最高800点になる。画面のすみに追いつめられないようにするのがクリアのコツだ。

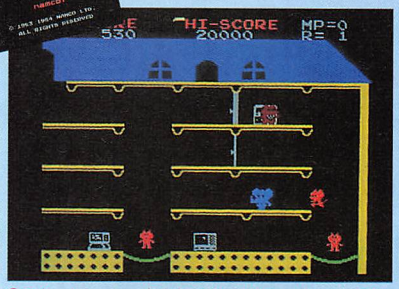


ボス・エイリアンの編隊が来た！　赤＋赤＋ボスで800点のチャンスだ



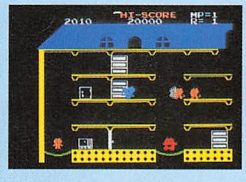
と、思ったとたんにドカーン！　ボーナスポイントへの道はきびしい

MAPPY マッピー

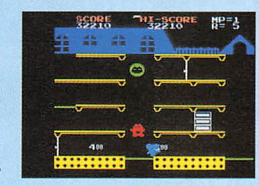


↑スタートシーン。真ん中の青いのがマッピー、上の階にいるのがニャームコ、ピンクのがミューキーズなのだ

マッピーはネズミのおまわりさん。いたずら者のネコ、ニャームコとその子供たちのミューキーズが盗んだ品物を取り返すため、ニャームコ館へやって来た。屋敷の中は5階になっていて、あちこちに盗品がおかれている。マッピーを妨害しようとせまってくるニャームコたちをかわして盗品を取り返したら1面クリア。各階の床はところどころトランポリンになっていて、これでジャンプして他の階に移動する。また各階はドアで仕切られていて、追いかけてくる敵を足止めしたり、ドアにはさんで気絶させたりできる。そして普通のドアより厚いパワードアは、開いた方向に衝撃波を出して敵をはねとばし、ついでにボーナスポイントもとれる。あんまりのんびりしているとミューキーズが増え、スピードもアップするので要注意。ゲームセンター版は1983年に登場した。

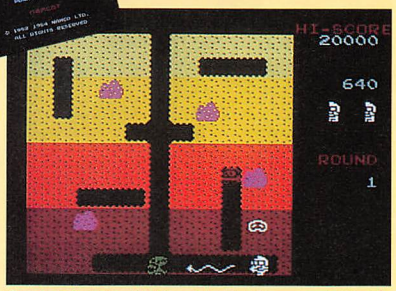


↑パワードアの衝撃波でミューキーズをふっとばしてボーナスポイント



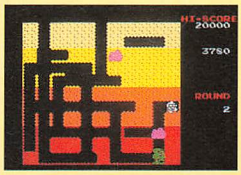
↑出た！壁も床もつきぬけてマッピーに迫る敵ニャームコのご先祖様だ

DIG DUG ディグダグ

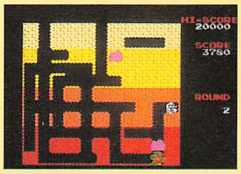


↑モリを撃つディグダグ。命中すればスコスコとポンプで空気を吹きこめるけれど、頭上から敵が迫っているぞ

コミカルなBGMにのって4方向に地面を掘りまくり、かわいいけど憎たらしいビーチボールみたいなプーカァや、火吹き怪獣ファイガーをやっつけるアクションゲーム。主人公のディグダグはモリ型の武器持っていて、これで地面を掘り進む。この武器はポンプにつながっていて敵に投げつけて足止めしたり、空気を送りこんで敵をパンクしたりできる。武器で1ぴきずつたおしてもクリアできるけど、ディグダグのおいしさは、地中にある岩を利用した押しつぶし攻撃だ。しつこく追ってくる敵の性質を利用して岩の真下まで誘導するようにトンネルを掘り、タイミングを計ってポンと身をかわす。支えのなくなった岩はトンネルを落下、敵をつぎつぎ押しつぶす。戦略がうまくいってすべての敵を一度に押しつぶしたときの快感はたまらないのだ。1982年に初登場。



↑岩落とし攻撃の瞬間。敵をひきつけておいて、その頭上に岩を落とす

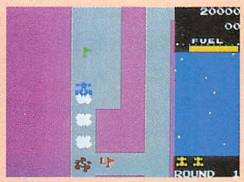


↑敵は岩につぶされて全滅した。3匹まとめてつぶして4000点のボーナス

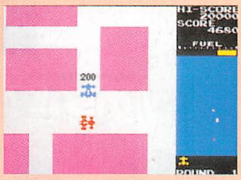
RALLY-X ラリー エックス

↑スタート直後。右側の青い四角の部分がレーダーで、旗や自機、敵の位置関係はわかるが、道路はわからない

軽快なスピードでポコポコ走る青いマイカーを4方向操作。レーダーをたよりに迷路になっている広いフィールドを走りまわってチェックポイントに立つ旗を取るのがラリーエックスの基本ルールだ。マイカーをじゃまするレッドカーや道の真ん中にゴロンと転がっている岩に激突するとゲームオーバー。ゲーム画面とレーダーの両方に気をくばらなくてはいけないし、道路がこの先どうなっているのかは行ってみなけりゃわからない。しかも、マイカーの燃料の残りまで気にしなくてはいけなので、すごくいそがしいぞ。しつこく追ってくるレッドカーにはその場でクルクルとスピンさせる煙幕攻撃をかけることができるが、煙幕は燃料を大量に消費するので、いかに効率よく敵をキリキリ舞いさせるかがゲームをクリアするポイントになる。ゲーセン版初登場は1980年。



↑しつこい敵は煙幕でけむにまく。Lの旗はボーナスポイントが得られる

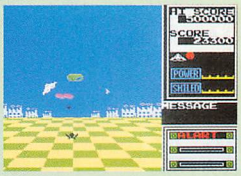


↑敵を止めておいて旗をとる。最後の1本をとればステージクリアだ！

SHM エスエイチエム

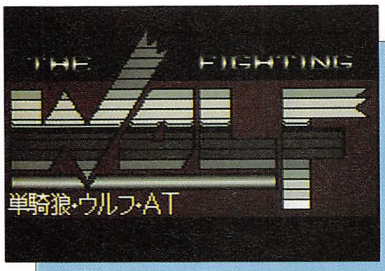
↑画面中央でななめになっているのが自機。右側のシールドのゲージが0になってから敵にあたると自機は死ぬ

最後に登場するのは、NG2だけの新作オリジナルゲーム、SHMだ。ナムコ製の3Dシューティングで頭文字がS.Hといえば、ゲーセン野郎にはもうおわかりだろう。SHMとは、ズバリ！「スペース・ハリヤー・もどき」の略。スプライトをたくさん使った巨大なモンスターこそ登場しないが、3D表示の画面を8方向に自在に飛びまわり、つぎつぎ現れる敵を地上用、空中用の武器を使いわけて攻撃。そのスピーディーなゲーム展開はスペースハリアーのもどきとしては十分以上といっていいだろう。また、このゲームだけはゲーム中のBGMもFM音源になっているので、こちらのほうも楽しめる。さて、苦戦しながらやっとたどりついたボスキャラは、すっとぼけた一つ目のモンスター。こいつをたおすとどうなるのか？それはまだ編集部でも謎である。



↑緑色の物体はアイテムで、取るとスピードやパワー、シールドが増える

↑一つ目のボスキャラ登場。ぼーっとした見かけによらずとてもてごわい



ファンダム

ウルフAT

テクノポリスソフト
☎03-435-0834
発売中

媒　体	2DD×1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	6,800円

一匹狼の熱いトラック野郎が、核燃料密輸入計画をもくろむ悪の巨大組織デス・クロスに突入！　燃える男のスーパーアクション・ゲームだ!!

病気の妹を助けるために　男ウルフは戦うのだ！

パンチにキックが炸裂する、肉体派アクションゲーム。ムズいロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームにつまって、いらいらしてきたときに、ストレスを発散させてくれるありがたーいゲームなのだ。

たくましい胸とブルーのつなぎが男を感じさせるのだ

主人公は、凄腕の一匹狼のトラック野郎ウルフだ。彼が引き受けた仕事は、じつは悪の巨大組織デス・クロスの秘密計画、コード・ネーム「ＡＴ(アトミック・トランスポート)」だと知ってしまった。そして、組織に命を狙われることになったのだ。組織デス・クロスは、国内に秘密のうちに核燃料を運びこみ、それによって世界征服をたくらんでいたのだ。ウルフはそれを阻止すべく秘密基地にたった１人で突入するのだ。

で、ゲームは全部で5ステージあって、左右に横スクロールしながら進む。画面の両側から出てきた敵全員を3分以内に倒すと１ステージクリア。もちろんステージがすすむごとに敵は強くなる。ステージをクリアすると妹の玲音のグラフィックが出てきて、ウルフのことを心配して、話しかけてくるのだ。うーん、かわいいぞ。よっしゃ、妹のためにもがんばるぞ！

本当にかわいい妹♡。ウルフは心臓病をわずらっている彼女の手術代をかせぐために危険な仕事を引き受けているのだ

男はおのれの拳で戦うのだ！

ウルフは、パンチとキックだけでしか攻撃できない。軟弱な飛び道具なんか使わない。武器なしで、まるっきり素手で戦うのだ。敵キャラも同じようにパンチとキックだけで攻撃してくるけれど、そのパターンはじつに多彩なのだ。うーん、かなり手強いぞ。

がんばってステージクリアすると、このように玲音が応援してくれる

●迫力のバトル。これぞ肉弾戦！

スクロールする画面をところ狭しと、ウルフと敵は、細かくていろんな動きを見せてくれる。パンチあり、キックありで、ジャンプキックもできるのだ。敵にはさまれたときには、ななめに動けば大丈夫。かんたんに敵をふり切れる。また、しゃがんでいると攻撃はできないけれど、そのかわりローキック以外はへいきなのだ。

威力はあるし、遠くも攻撃できるけど連射ができない

連射がきくけれどキックよりも近くしか攻撃できない

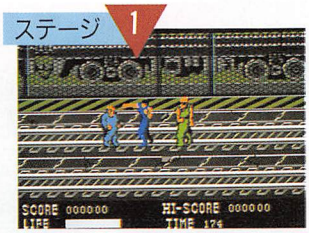
敵のローキックをよけられる。このままキックもできるぞ

ほかの姿勢にくらべると攻撃を受けにくいのだ

男の戦場・全5ステージだ！

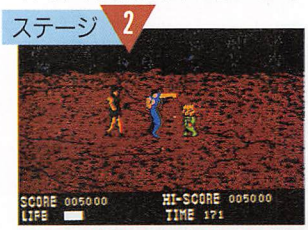
敵の基地周辺が舞台だけあって、ピンと張りつめた雰囲気が伝わってくるようだ。ステージ１から４までは秘密基地の外、ステージ5は内部なのだ。敵キャラは、画面の両端から現れて、ウルフに襲いかかってくる。何回かダメージを与えると敵は倒れて、次の敵が出てくるのだ。

ステージ 1



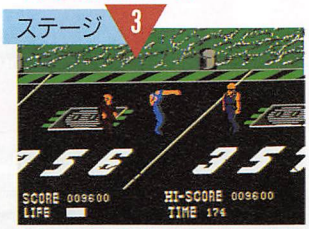
秘密基地近くの貨物駅。まずはザコがでてくる。楽に戦えるだろう

ステージ 2



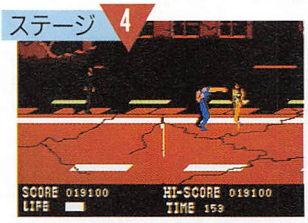
女の子が攻撃してくるけどあんまり戦いたくない。右のちびっこのパンチに要注意

ステージ 3



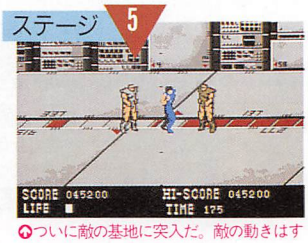
ここまでくると敵もかなり強い。時間に注意しながら戦うようにしよう

ステージ 4

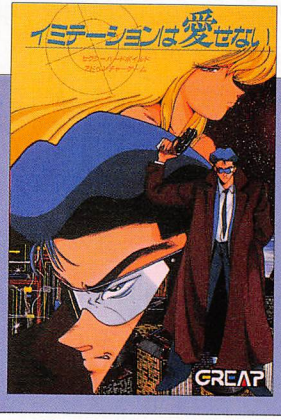


右のハイレグ女兵士には鼻血ブーだ(死語)。みとれているとやられるぞ

ステージ 5



ついに敵の基地に突入だ。敵の動きはすばやいぞ。心して戦え！



FAN-NEWS

イミテーションは愛せない

罪深き人類が創造した悲しき人造人間・イミテーションウーマンを狩る、非情な男Dの物語。

グレイト
☎06-561-2211
発売中

媒　体	2DD ×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

I・Wハンティングの指令だ

20世紀後半、人類は史上最大の危機にみまわれた。原因不明の女児出生率の低下がおこり、数年後にはゼロになったのだ。この事態に対し、世界中で対策がたてられ、ついに有機合成による人造人間が誕生し、大量の女児、イミテーションウーマン(I・W)が生産された。だがその数か月後、女児出生率が回復しはじめたとたん、I・Wは存在意義を失ってしまったのだ。そしてI・Wに生殖能力がないとわかると、時の女性首相・戸威龍子はI・Wの抹殺を指令した。そして政府の裏仕事を引き受けたのが主人公D(ディー)の所属する内閣調査室だった。

内閣調査室長才賀達造。I・W解体処理許可証明書を発行、I・W抹殺を指令する

室長の秘書、山下秋。I・W狩りに必要な装備をくれる。実はDの愛人でもある

I・Wを追って退廃の街、新宿へ

ゲームは、コマンド選択式のアドベンチャーだ。キミはDになって、I・Wを探し出し抹殺して行くのだ。まずは室長の情報にしたがい新宿歌舞伎町へむかう。みな一様に美しい姿態を持つI・Wたちは自然と歓楽街へ、夜の商売へと流れていったからだ。眠らない街と呼ばれた風俗産業のメッカ、歌舞伎町も、女性宰相の政策によるしめつけと、働いていたI・Wたちが消えてゆくにつれてさびれる一方である。酒とドラッグにおぼれ、ぼろくずのように路地裏でうずくまる浮浪者。薄汚れた姿を白日にさらすネオンサイン。どこか狂ったこの街をDは猟犬のようにI・Wを探し歩く。

高層ビルの街を行く冷徹で有能なI・WハンターD

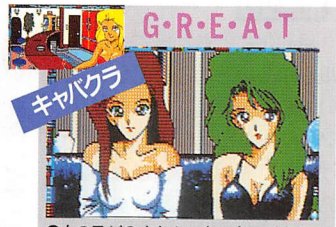
新宿歌舞伎町

近未来でもあいかわらず雑多な雰囲気の歌舞伎町。よっぱらいがからんでくる

この町でなにか問題をおこすと、たちまちパトカーがとんできてゲームオーバーだ

風俗営業の店にI・Wがひそむ

街で得た情報で、4つの店に目星がつく。いずれも風俗関係の店ばかりで、女たちはI・Wの特質でもある美人ばかりだ。I・W審査という拷問まがいのチェックをするのには、相手がI・Wだという確信が必要だ。I・Wならばいいが、もし人間ならば人権問題になるからだ。



女の子が2人しかいないキャバクラ。とにかく経営者のすっごいおばさんをうまくあしらわないと女の子にあえない

ピンクのユニフォームのかわいい女の子が3人。まずは店を仕切っているチンピラに、タイミングを見計らって金をわたし、店内に入れるようにすることだ

品のいい老人が経営する高級ソープランド。女の子は3人。経営者の老人はかなりガンコなので、場合によっては権力をかさにきる必要があるだろう

そしてI・Wが1匹狩り出された…

各店をなんとか訪れるうちに、つぶれたはずのテレクラに電話がかかる。「雪子、早く逃げて!」そう、ここはI・Wたちの連絡場所だったのだ。そしてその雪子があらわれた。I・Wであると認めすぐに安楽死するか、I・W審査によるはずかしめを受けてから死ぬか。彼女の運命はすでに死あるのみなのだ。

すでにつぶれたはずのテレホンクラブ。しかし、なんどか調べていると人が出入りしている気配。そしてI・W発見

★I・W審査だ…

I・W審査はまず器具で検査

最後に女を犯して反応を見るというむごい方法だ

ディスクマガジン・ファン

DMfan

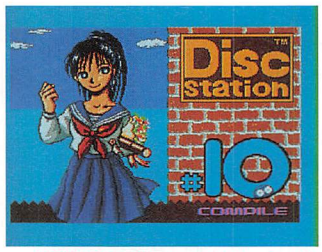
DSの人気にあやかって最近ディスクマガジンがぞくぞく登場している。そこでMファンでは、それらを1つまとめて「ディスクマガジン・ファン」としてスタートさせた。今後ともよろしく。

DS#10 ディスクステーション10号/3月号

●2DD×2 MSX2/2+1,940円・発売中(毎月8日発売)
●コンパイル

月刊化にともなってコンパイルさんもいろいろと忙しくてたいへんだと思う。いろんな新しいソフトハウスに参加を呼びかけたり、催促して、まとめて、発売日にきちんとショップにならばせてしまうのだから、やっぱりすごいな。

ところで、2月8日に発売のディスクステーション10号こと3月号の内容は人気の高い連載シューティングゲーム『ブラスターバーン』、そしてMファンからは今月号に載っているホットな『水道管Ⅱ』が入っている熱血版。DSが始まって最初のころ、Mファンのコーナーはいろんな仕掛けをEDファンダムのボスがかけていて、かなり不評だったようだったけど、このごろはMファンの人気がかなり高い(たんにマシになっただけだと思うけど)というので、気をよくして新鮮なファンダムのゲームをおとどけすることにした。みんなもファンダムのゲームで遊んでいるだけではなくて、これを機会にどんどん投稿してほしい。もしかしたらDSに載るかもしれないのだ!



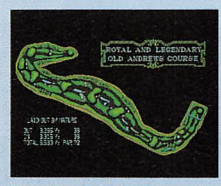
↑DS10号のタイトル。今月はセーラー服

話をもとのDS10号の内容にもどそう。このほかにポニーキャニオンの古いゲームの『クルセーダー』、そしてウェンディマガジンの『ピンクソックス』。ディスクマガジンのなかにディスクマガジンのデモが入ってしまった。なんだかややこしい。そして、ゼネラルプロダクツの『電脳学園』、ジャストの『夜の天使たち・私鉄沿線殺人事件』、日本テレネットの『アルバトロス2・マスターズヒストリー』、最後に『アートギャラリー』が入っている。そうそう、DSのマニュアルに「もちもちぷんぷん」という名のお便りコーナーができたそうなので、投稿を待っているという。興味のある人はどうぞ。

日本テレネット

アルバトロスⅡ(デ)

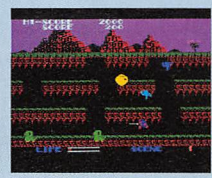
時は1920年代。ニッカポッカと呼ばれる半ズボンにハンティング帽をかぶって、のんびりゴルフを楽しむゲーム。コースはイギリス、アメリカ、西ドイツの有名3コース。ゴルフの元祖はここにあり、という由緒正しいゲーム。



ポニーキャニオン

レトロ(クルセーダー)(P)

発売は1986年というから、いまから4年もまえになる。ゲームは主人公のザーバックを操作して魔王を倒して、さらわれちゃった王女ティアラを助け出すという謎ときもあるアクションもの。例によってアイテム集めがカギ。



ウェンディマガジン

ピンクソックス1(デ)

わりと胸と目の大きな女の子が登場する、どっちかというとかなりエッチなディスクマガジンのデモ。各コーナーをちょっぴりのぞくような感じに作られている。もっと見たかったら買ってね、と女の子がおねだりする。

コンパイル

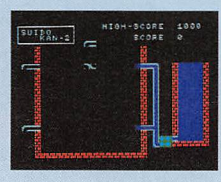
ブラスターバーン(第3回)(P)

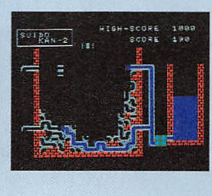
DSだから、月刊だからできる連載シューティングゲーム。今回で第3回目。シューティングもやっぱり先にどんな敵が出てくるか、画面がどんな絵に変わっていくかが楽しみ。この企画はそんな気持ちをくすぐってくれる内容。さて、今回はどんな画面かな〜?

MSX・FAN

水道管Ⅱ(P)

昨年のMファン11月号に掲載された『水道管』の続編。水槽の水を水道管のパーツをつなげて左の蛇口まで水を通すというもの。今回は1パーツが倍になってその分ゲーム性が変化。さらにおもしろい。作者は同じ若林くん。





※Ⓟマーク……遊べるもの
Ⓓマーク……デモ

2DD ピーチアップ2

●2DD×2 MSX2/2+3,800円・発売中(奇数月25日発売)
●ももものきはうす

プチ・ゲームボックス

●ブロック崩しゲームⓅ

白くて小さな玉がスーッとやってきて、それをカーソルの左右の動きで跳ね返す。すると、ブロックがピコンピコンと消えて、あららブロックの影に隠れていた肌もあらわな女の子が登場する。もうちょっと、もうちょっと……と思っていると力みすぎてサヨナラになってしまうので、冷静に。

●ピーチスロットⓅ

ようするにスロットマシン。お金をかけてスタート。クルクルまわるドラムをいいところでピタッと止めれば、お金がザクザク入ってくる。お金をためたら、女の子の家へ行こう。やっぱり、その、お金がものをいうわけなのだ。お金がすくないと途中まで。お金を自由にするウル技が……!?

かわいい桃子ちゃんが、きゃぴきゃぴおしゃべりしながら内容を紹介している広告が毎月楽しい『ピーチアップ』の第2弾がついに登場。1月の25日に発売になったばかりだ。ちょっぴりエッチな内容のディスクマガジンだけど、なんだかほのぼのしたかわいい感じをうける。この際だから、桃子ちゃんのほかにマスコットにネコとかリスとか登場させるのもいいかも、と思うのは私だけだろうか。『魔女の宅急便』のジジみたいなヤツがいいな……。

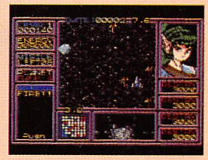
さて、余談はさておき内容のほうは『スタートレック』タイプのウォーシミュレーションの『コズミックフリート』、入ったばかりのかわいい看護婦さんにプロフェッショナル・ナース大会に出場させ、どんなことをしても優勝させようするAVG『ナースアカデミー』、さらにスロットマシンとブロック崩しタイプのかわいい(といっても手頃なという意味でやはり期待の脱ぎ脱ぎもある)ゲームの入った『プチ・ゲームボックス』。

このほかには、ゼネラルプロダクツのオタク用のクイズでうめつくされた『電脳学園』のデモ。そして恒例のお便りのコーナーに編集後記が入る。

なにはともあれ、雑誌では2号目と3号目がいちばんきびしい勝負どき、『ピーチアップ2』のできばえを期待したい(原稿を書いているのは発売まえなので無責任でごめんなさい)。

コズミック・フリートⓅ

かなり昔に『スタートレック』というSFウォーシミュレーションの元祖とも呼ぶべきゲームがあったのだけど、これはそれをちょっとピーチアップ風にアレンジ。ようするに艦隊戦に勝てば、女の子が脱いでくれるというわけだ。だが、そのためだけにゲームをやるのはもったいないほどよくできている。まじめに遊ぼう。



ナースアカデミーⓅ

新人のナース桃子ちゃんにプロフェッショナル・ナース大会で優勝させるべくお勉強の特訓をする主人公。わからないところがあるの、と彼女が聞いてきたら正しい答えを教えてあげなくてはならない。これがけっこうむずかしい。さらに勉強だけまじめにやっていてもダメ。かるい会話をして気持ちをほぐしたり……?

2DD ピンクソックス2

●2DD×1 MSX2/2+2,800円・3月1日発売予定
●ウェンディマガジン

発売が3月1日予定なので、まだ内容のほうは具体的に決まってないということなので、みなさんにお見せする画面写真も、イラストも何もないのでごかんべん。でも、大まかな予定は聞いたのでご紹介しよう。

前回の『ピンクソックス』に入っていた2+の自然画のパズルは、アンケートでむずかしいとあまり人気がなかったそうだが、やっぱりMSX2+をもっている以上なにかしらそれに対応したソフトがないのはさびしいということで、第2弾もアンケートの意見に前向きにこたえるかたちで自然画を入れることに決定しているそうだ。

また、他社のソフトをいくつか採り入れるDSみたいな方式は、とる予定がないということ。そのかわり、ゲーム以外のいろんな媒体を積極的に情報として掲載してメディアミックスしていきたいとのこと。ようするに、映画やビデオの『ピンクソックス』に合いそうな内容のものを紹介していこうというのだ。でも、たんに紹介だけでは楽しみがないので、あるシーンを15パズルにしたり、AVGにしたりと、アイデアはつきない。これもいま検討中。

次号のMファンが発売になる3月8日には、『ピンクソックス2』はすでに発売中。なのにくわしい内容の紹介ができないのが残念だけど、追っかけるかたちでくわしく紹介したいと思う。というわけでヨロシク!

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/12月13日から1月14日まで

先月にひきつづき、今月の期間は年末商戦におもいっきりぶちあたって、発売されたソフトの数はじつに17本。こんなにでたらどれを買おうかまよう。

対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

12月

14日

銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集(D)/ボーステック/4,800円
ご存じSFシミュレーション銀英伝の追加シナリオ集。

はがき作成ソフト(D)/パナソフトセンター/7,800円
MSXを使って年賀状から暑中見舞いまで、ハガキならなんでもおまかせの便利なソフトだ。

気分はぱすてる♡たっち!(D)/グレイト/7,800円
ドラキュラが登場してくりひろげる奇妙なエッチAVG。

20日

維新の嵐(D) /光栄/9,800円♪
維新の嵐(D:サウンドウェア付き)/光栄/12,200円♪
維新の時代を舞台に展開するシミュレーションゲーム。『三国志』などとはひと味ちがったゲーム内容だ。

スーパークイズ(D)/ドット企画/6,800円
ウルトラクイズのパソコン版。すごろく型のクイズゲーム。

21日

スペースマンボウ(R)/コナミ/6,800円
コナミから初のMSX2版シューティングゲーム。おもしろさは編集部が保証の痛快ゲームだ。

アークスII(D)/ウルフチーム/8,800円♪
ゲーム形式も一新され、RPG『アークス』の続編登場。

メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円♪
ソニーからお待たせのゴルフゲームがやっと発売された。

プレイボールIII(D)/ソニー/6,800円♪
これまた長らくお待たせのソニーの野球ゲーム。

21日

ぬかたのおおきみ(D)/全流通/7,800円
世にもめずらしい歴史もののエッチゲームが登場。

22日

ファイナルファンタジー(D)/マイクロキャビン/7,800円♪
ファミコンで大人気のRPG『ファイナルファンタジー』シリーズ1作目の移植もの。かわいいキャラとあざやかなグラフィックが印象的。

魔宮殿(D)/ソフトスタジオWING/6,800円
おどろおどろしい雰囲気のアクションパズルゲーム。

23日

アウトロー水滸伝 極道陣取りII(D)/マイクロネット/8,800円♪
村と村の抗争というかわった題材をあつかった、アクション性もかねそなえたかわりだねシミュレーションゲーム。

27日

天九牌スペシャル桃源の宴(D:タケルでのみ販売)/スタジオパンサー/3,600円
以前に発売されている博打(ばくち)ゲーム『天九牌』のエッチな桃源郷編だけをピックアップしたスペシャル版。

1月

9日

ディスクステーション9号(D)/コンパイル/1,940円♪
パッケージも小型になったディスクステーションの9号。

11日

レナム(D)/ヘルツ/8,800円♪
AVGの要素を取り入れたひと味ちがうRPG。

ルーンワース(D)/T&Eソフト/8,800円♪
ハイドライドシリーズの生みの親、T&Eソフトの内藤氏がおくる新作RPG。

ソフトなんでもベスト10

じつをいうとここのところ、一時期よりベスト10にくるハガキが少しだけ減っていた。ところが、先月「1989年話題のベスト10」を募集したところ、以前にも増してハガキが増えた。うれしく感じながらも、ハガキの集計がたいへんになったと思う担当者であった。結果のほうは右の表で。当選者の発表は来月のこのページを見てね。

で、つぎのベスト10は「エッチゲームベスト10」。ここのところエッチゲームの人気が高いのと発売される数の多さにおどろきつつ、このベスト10を募集したい。1990年2月8日現在で発売されているエッチゲーム(エッチであるかどうかはあるていどおまかせする)のなかで好きなものを1〜3位まで3本ハガキに書いて送ってね。感想や不満なども書くこと。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN ベスト10係まで(2月20日必着)。ハガキのなかから抽選で5名にMファンテレカ、1名に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。

2人で楽しい当選者:〈東京都〉高橋邦彦にスナッチャードラマ編CD(キング)を、〈熊本県〉内藤博 〈福岡県〉小松慶隆 〈新潟県〉深井範仁 〈三重県〉喜多井剛志 〈大阪府〉長野裕(敬称略)にテレカをプレゼント。

1989年話題のベスト10

順位	ソフト名
1	激突ペナントレース2(コナミ)
2	イースIII(日本ファルコム)
3	信長の野望・戦国群雄伝(光栄)
4	ディスクステーション各号(コンパイル)
5	テトリス(ビーピーエス)
6	スペース・マンボウ(コナミ)
7	プロ野球ファミリースタジアム(ナムコ)
8	水滸伝(光栄)
9	サーク(マイクロキャビン)
10	クリムゾンII(クリスタルソフト)

激ペナ2とイースIIIの人気があまりにすごくて、この2本が抜きんでている。3位以降はどんぐりの背くらべという感じだ。DSに対する意見も多くてその活躍ぶりを感じさせる。たくさんのハガキありがとう

J&P渋谷店売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ディスクステーション9号
2	—	ルーンワース
3	1	ピンクソックス
4	—	スペース・マンボウ
5	10	維新の嵐
6	2	ピーチアップ創刊号
7	4	サーク
8	8	神の聖都
9	9	激突ペナントレース2
10	—	テトリス

DSがひさびさ1位に復帰。パッケージが小さくなったのがよかったのか。発売されて4日ほどの調べでルーンワースの2位はおどろき(1月15日調べ)

協力:サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

ベスト10 応募券

超新作ソフト紹介！
COMING SOON

寒い時期が終わり、ひいていた風邪も治りかけた。しかし、ソフトハウスの方が風邪をひいてつかまらない!!　なんていうアクシデントを乗り越えながら集めた新作情報。今回はさすがに年末とお正月で出つくしてしまったかとおもいきや春に向かって全力疾走。まだまだこれからですよハッハッハという高笑いが聞こえてきそうだ。

※画面はすべて開発中のものです。また、媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

多方向スクロールシューティング
バルンバ

■ナムコ
■☎03-756-2311
■4月発売予定

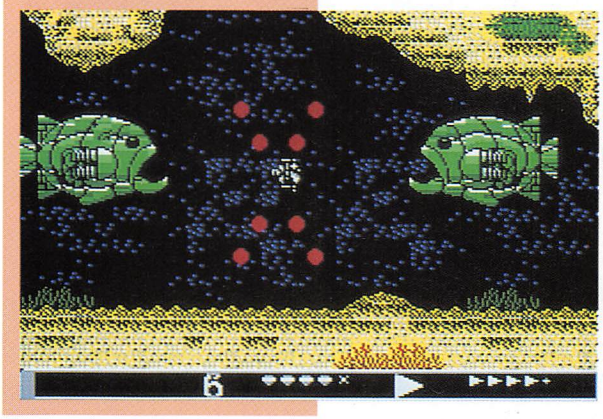
媒　体	200
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	シューティング

メーカーより

『バルンバ』のコメントです。このゲームはPCエンジンでも発売しますが、内容がじゃっかん異なります。使用上の注意をよく読んでご使用ください。なお、体にあわない方は即遊ぶのをやめましょう。やみつきになることがありますのでご注意ください。　（河野）

ナムコといえば『ドラゴンスピリット』に話題が集中しているが、ドラスピ以外のシューティングゲームもじつは開発を進めているのだ。それがこの『バルンバ』だ。

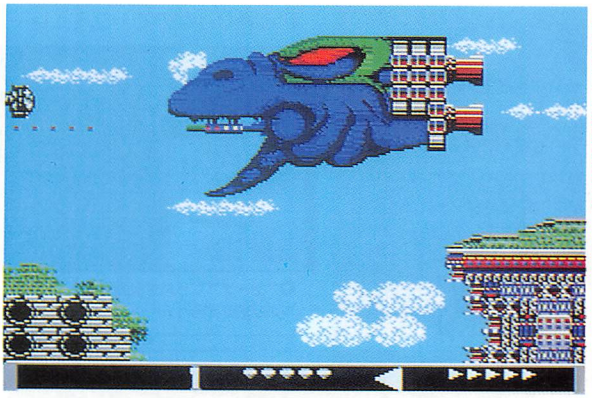
この『バルンバ』は強制スクロールタイプのシューティングゲームで、空に浮いた緑の不気味な浮遊大陸をはじめとして、湖、山岳、洞窟、要塞などの5つのステージがある。この5つのステージのフィールドをまるくてちっちゃい自機バルンバが突き進む。しかし、今までのシューティングゲームとちがって、ちょっと進むと方向転換という感じに縦横斜めと360℃強制スクロールして進んでいくのだ。そして、各エリアのボスキャラを倒して、次のエリアへと進む。場所によっては中ボスもいたりするぞ。



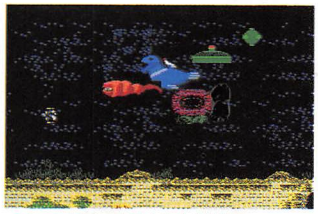
浮いている大陸になにかありそう。どこからかでてきた敵に囲まれてしまった。

自機バルンバは攻撃する方向を前、後ろ、上下の四方向に自由にかえられる。敵キャラもトンボや魚などユニークなものばかりが、あらゆる方向からやってくる。中ボスには体当たりしてくるやつもいていろいろといそがしい。現れる敵に素早く対応して、攻撃方法を変えなければならないのだ。しかし、敵ばかりに気をとられていてはいけない。敵を気にして画面端にいたりすると、突然現れた山にぶつかってドカンということもあるので要注意だ。

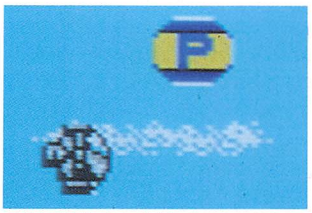
この『バルンバ』、価格は未定だが発売は4月の予定。超人気の『ドラゴンスピリット』も気になるけど、ドラスピとはちがったいままでにないシューテインングとして要チェックだ。どうやら『ドラゴンスピリット』より『バルンバ』のほうがはやく姿を見せてくれそうだ。



突然、現れた大ボス。見ためはなんだか頼りなげだけどじつはとっても強いのかも!?



上下、斜めに攻撃方法自由自在だ



敵を倒すとパワーなどいろいろでるぞ

お話だけでもいいですか？

〈スーパー大戦略マップ大募集〉マイクロキャビンから『スーパー大戦略マップコレクションタケル版』をソフトベンダータケルで3月20日に発売することになった。このソフトに収録するマップをマイクロキャビンでは一般から募集したいとのことだ。キミのオリジナルマップを作って応募しよう。くわしくは、マイクロキャビン☎0593-51-6482まで。

あのガチャポン戦士たちが大あばれ

SDガンダム　ガチャポン戦士2

■バンプレスト
■☎03-847-5161
■3月発売予定

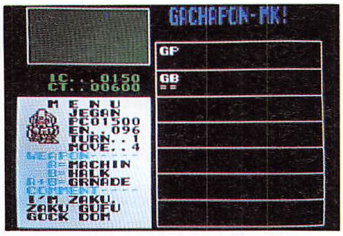
媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	シミュレーション

メーカーより

ファミコン版『SDガンダム2』のできも良かったけど、MSX2版は新しいユニットが7つも増えてさらに楽しくなりました。ファミコンユーザーにもぜひぜひ買っていただきたいソフトです。とくにマップ上で複数の敵を一撃で破壊できるコロニーレーザーはすごい新兵器です。値段は高いけど一度遊んでみてください。

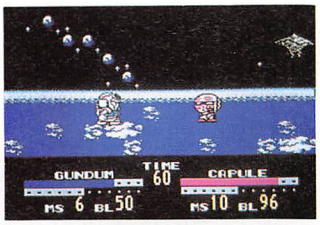
ロボットもののシミュレーションゲームにしてはちょっとかわいいゲーム『ガチャポン戦士2　カプセル戦記』がファミコンから移植される。

2頭身のモビルスーツたちがいろんなマップの中で動きまわる、ひと味ちがうシミュレーションゲームだ。とっつきやすく初心者むけなので、シミュレーションゲームが苦手な人にもおすすめの1本だ。



ステータスならぬ生産画面でモビルスーツの状態を知ろう

砂漠で戦闘だ。障害物に気をつけろ



水中では水中用モビルスーツがおすすめ

SDガンダムというタイトルどおり機動戦士ガンダムシリーズのモビルスーツはもちろん、オリジナルのモビルスーツなど、いろんなタイプのモビルスーツが52種類も用意されている。これらのモビルスーツたちをあやつるのがキミの役目だ。

ゲームの目的は、中立または敵の基地や都市をつぎつぎと占領していくこと。全部で30もあるマップをこうして切り抜けていくのだ。マップには、宇宙空間や水中、都市もあれば砂漠もある。それらのフィールドをシミュレーションゲームの要領でモビルスーツをコマとして突き進むのだ。

このとき、敵のモビルスーツとでくわすとアクションシーンの戦闘画面になる。このアクションシーンでは、各モビルスーツにあわせてバリエーション豊かな、たくさんの武器が用意されていて、通常のシミュレーション的楽しさとはちがったアクションゲームとしての楽しみが待っている。このあたりが、このゲームのひと味ちがう要素のひとつ。

銃を撃ちまくる爽快シューティング

ダンジョンハンター

■アスキー
■☎03-486-5173
■3月発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	シューティング

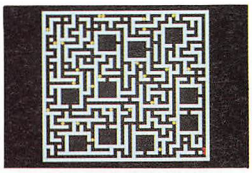
メーカーより

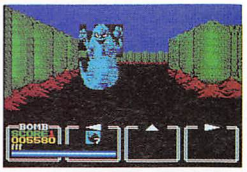
クウェートやサウジアラビアではもう発売されておりまして、みなさんディスプレイをガンガン撃ちまくって射撃の腕をみがいているそうです。付属ソフトは、ダンジョンの中を駆けまわるスピード感を重視したゲームですが、一般的な射撃ゲームを数本おさめたソフトを制作中ですので、そちらのほうもよろしく。

邪悪な魔法使いによってゾンビが大量発生した。町に平和を取りもどすため、キミは魔法使いを倒しにいくのだ。武器はこのソフトとセットになっている銃『プラスXターミネーターレーザー(仮称)』。こいつでゾンビと戦い、3Dダンジョンの奥深くに隠れ家を持つ魔法使いを倒すのだ。ゾンビはいたるところにいて、倒せど倒せど現れる。ボスキャラを見つけてつぎの面へいかないかぎり休憩すら許されないのだ。

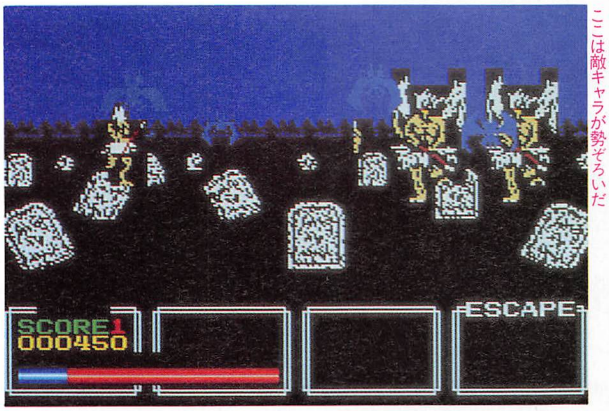
方向転換やアイテムの使用などすべて銃で画面を撃って操作する。かんたんな操作で銃を撃っているとストレス解消にちょうどいいかも。銃がもうひとつあれば2人プレイもできる。

ソフトとセットのプラスXターミネーターレーザー


このフロアのマップ。どこにいくか確認しよう



ダンジョンの途中で出てくるデカキャラ



ダンジョンのところどころにあるモンスターのたまり場ここは敵キャラが勢ぞろいだ

お話だけでもいいですか?

〈アスキーから光線銃対応ソフトの予定〉上の「メーカーより」にも書いてあるけど、アスキーから発売の光線銃「プラスXターミネーターレーザー」に対応した射撃ソフトがじきに発売されるということだ。付属の『ダンジョンハンター』はなかなか難しいので、もっと単純に楽しめる射撃ソフトを何本か集めたお得なソフトになるということだ。光線銃でMSXする時代なのだ。

あのころのなつかしのゲームが再び
ハルゲームコレクション

■ハル研究所
■☎03-252-5561
■3月10日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	各3,800円
ジャンル	バラエティ

メーカーより

最近MSXを買った人になつかしいレトロゲームをハル研究所からプレゼント。マージャンゲームの『てつまん』、ゴルフゲームの『ホール・イン・ワン』をはじめ『ローラーボール』、『スーパービリヤード』など楽しさいっぱいのゲームコレクション。レトロとは思えない迫力。ぜひ一度チャレンジしてほしい……。

反射神経が発達していなければできないようなゲームがゾクゾクと発売されているなかで、なんだかホッとさせられるレトロゲームが発売される。

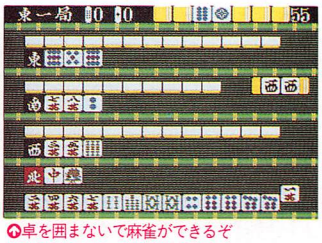
タイトルが示すとおり、過去にハル研究所から発売されたMSXゲームばかりが4本ずつ、Vol.1、2と2タイトル登場した。

Vol.1には、4人打ち麻雀ゲーム『てつまん』をはじめ、ゴルフゲームの『ホール・イン・ワン』、ゲームとしてはめずらしいバスケットゲームの『ダンクショット』、かわいいキャラが動きまわるアクションパズルの『エッガーランド・ミステリー』の4本。Vol.2には『ホール・イン・ワン』のパワーアップバージョン『ホール・イン・ワン　プロフェッショナル』、ビリヤードゲームの『スーパービリヤード』、おもわず燃えるピンボールゲームの『ローラーボール』、グラフィックエディター『EDDY II』の4本を収録。新作ではないけれどかなり遊べるゲームばかり。

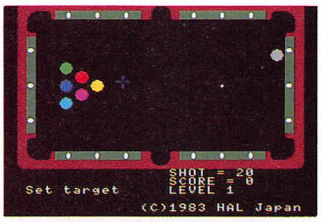
ハル研究所のゲームファンや、1本で4倍楽しみたいという欲張り派のキミに絶対おすすめのソフトだ。むかしのゲームだからといってなめてかかると痛い目を見るぞ。

2本そろってとってもお買い得なソフトだ。

落とさないようするのが大変ひと苦労



卓を囲まないで麻雀ができるぞ



打つ場所によってずいぶんちがうぞ

簡単ゴルフゲームホール・イン・ワン

抗争はヤクザだけではないのだ！
湘南伝説

■ビクター音楽産業
■☎03-423-7901
■2月23日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	7,800円
ジャンル	シミュレーション

メーカーより

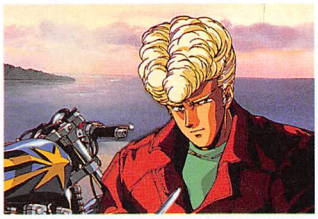
「これが青春だ」と夕日に向かって叫びそうなゲームの登場です。それも日本初(?)とでもいいましょうか、青春と友情をテーマにしてしまったウォー・シミュレーション・ゲームなのだ。タイトルは『湘南伝説』。ルールがいたってかんたんな入門編なので、ウォー・シミュレーションが苦手なキミでも遊べるのです!!

暴走族の陣取りシミュレーションゲームだ。このゲームの各ユニットは12にわかれ、そのうち10は切り込み隊、攻撃隊、特攻隊など暴走族にありがちな部隊の名前がついている。しかも中には投石隊といって石を投げるというセコイ攻撃をする部隊や、攻撃をうけにくいが攻撃力の少ないレディースなんていう女の子部隊もいるぞ。のこりの2つのユニットは各部隊の移動速度を速めるために使うバイクとクルマだ。さすが暴走族、バイクとクルマはかかせないね。このクルマやバイクを買うときにお金がなくても心配はいらない。なんとお金がなくてもローンが組める親切なゲームだ。

この部隊を使ってまずは島のなかにある中立の学校や、敵の占領している学校を占領しよう。占領した学校の数によって徴収されるお金の額がかなりちがうのだ。また、学校からはお金の徴収だけでなく徴兵、部隊の幹部スカウトなどもできる。

ほかにも、いわゆるふつうのシミュレーションゲームにない行動で、自軍をどんどん強くしていくという、とってもユニークなゲームなのだ。

そういうわけで、暴走族のメッカ湘南を舞台に、まじめなキミもこのときばかりは暴走族気分で暴れまくろう。ときにはまじめに戦略をたてつつ、けんかをくりかえし、敵のボスをぶっつぶせ／　湘南をこの手につかむのだ。


主人公の走り屋のボス。なんだかどっかで見たことあるなぁ

道路は進みやすいが攻撃されやすいので森のなかなどを歩くのが得策

学校を占領した。これで毎月のお金と兵隊が増えたぞ。

お話だけでもいいですか?

〈コンパイルからDSのスペシャル版発売か?〉発売以来、大好評の『ディスクステーション』。まだ、はっきりした予定はわからないが、このDSの傑作選のスペシャル版を発売する予定があるとか……。以前、発売したもののなかから人気の高いものだけよせ集め、収録したものだ。いろんなソフトがいっぺんにたくさん遊べるDSシリーズ。まだまだ、先行き楽しみがいっぱいだ。

自分の作ったロボットがおおあばれ

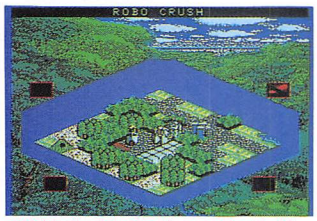
ロボクラッシュ

■システムソフト
■☎092-714-6236
■3月発売予定

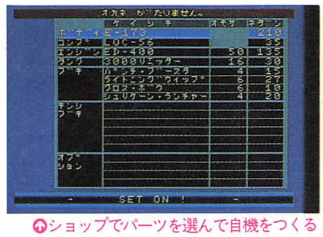
媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	7,800円
ジャンル	シミュレーション

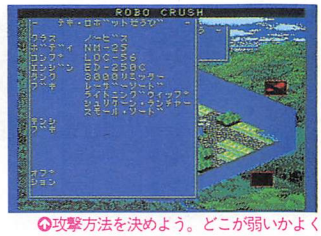
メーカーより

架空の惑星を舞台に、自分で作成したロボットを戦わせ、なみいる敵ロボットたちを倒していく、SFバトルシミュレーションゲームです。ロボットの武器や装備も豊富に用意しました。プレイヤー同士の対戦モードがないのが残念ですが、コンピュータ対戦でも、このゲームの楽しさは十分楽しんでもらえると思います。



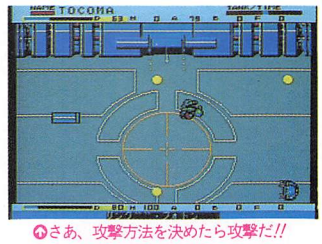
↑途中に立っているロボットをガンガン倒して島を制圧しよう


↑ショップでパーツを選んで自機をつくる



↑攻撃方法を決めよう。どこが弱いかよく考えて……

↑転送機能が使えてとっても便利



↑さあ、攻撃方法を決めたら攻撃だ!!

システムソフトが今度発売する『ロボクラッシュ』はじつは、月刊コンプティーク(角川書店)で連載されていた読者参加のイベントから生まれたものだ。

さてこのゲーム、もとは新しい星などを開拓したりする汎用自動機械(ワーカーマシーン)を2台を戦わせたのがはじまりだとか。これがだんだん大きくなって競技になってしまったわけ。バトルに使う自機はショップでボディや武器を買って、自分で作るのだ。ボディに関しては軽量タイプ、中量タイプ、重量型の3タイプにわかれている。協議会が使用禁止にしたあまりにも危険な禁止武器があるが、これは協議会にバレさえしなければ使える必殺兵器だ。

攻撃は頭、腕、胴体のどこを攻撃するかなど攻撃目標をおいておこなう。また、自機に名前をつけられるので愛着がわくことまちがいなしだ。

2人対戦がないのが残念。

メーカーさんのコメントを掲載するこのコーナー。いいたいことのあるメーカーはどんどん名のりでてください！

システムソフト

はじめてのSF-SLG『ロボクラッシュ』を開発中です。架空の惑星を舞台に、限られたクレジットの範囲内でロボットを作成し、敵のロボットを倒すことです。しかし敵は歴戦の勇者たちですのでかんたんには倒せません。なかには禁止武器を装備している者もいるので注意が必要です。はたしてキミは生き残ることができるか？

コナミ

みなさんお元気ですか？　来月の3月9日には『電脳将棋II永世名人』andcccc……『クォース』が発売されるぞ。頭のいいキミでも頭の弱いキミでもおもうぞんぶん楽しんでもらえるすぐれものたちだ!!　そして、長らくお待たせしました『SDスナッチャー』も4月27日に発売だよん。※注・『電脳将棋II』は98版のみの発売。

ハル研究所

MSXはゲームマシンだと思っているキミ。『HALNOTE』を一度試してほしい。ワープロ、図形プロセッサをはじめ、データベースソフト、表計算ソフトなど多彩なソフトがいっぱい。ハルノートを使えば、MSXが立派なパーソナルコンピュータだということがわかってもらえるはずだ。たまにはMSXで勉強してみよう。

追跡 COMING SOON　コナミ

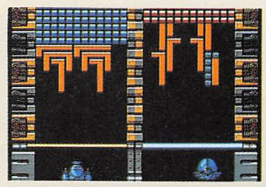
年末に突然『スペース・マンボウ』を発売したコナミ。そしてこの波にのって、お正月には『SDスナッチャー』『ソリッドスネーク』と立て続けに新作を発売する予定だったのだが、とつぜんこの2本の発売は延びてしまった。そのかわりといってはなんだが年末にアーケード版で登場した『クォース』が早くもMSXに移植されるという情報を聞いて、コナミの宣伝担当の池田さんに連絡。しかし、池田さんが外出中ということで同じ営業部の早坂さんをつかまえた。

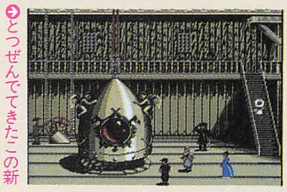
早坂さんによると、『クォース』は3月9日発売予定でMSX2／2+、ROM版、5,800円とのこと。いまは社内でバージョンアップの最中とか。サンプルもきそうなので、次号では紹介できるかも。

また『SDスナッチャー』も発売が4月下旬に決まったという。しかし、『ソリッドスネーク』はまだ未定のままだ。早坂さんは順調に開発していますといってくれている。はやくでてきてほしいものだ。『ソリッドスネーク』はもう少し待とう。

ちょっとおおげさかもしれないけどコナミあってこそという感じのあるMSXゲーム界。3タイトルも予定の入っているソフトハウスはそうない。発売予定の変更は残念だけどそういう意味も含めて期待したい。

アクションパズルの『クォース』にサイバーパンクなロールプレイング『SDスナッチャー』、映画的興奮が味わえるアクションゲーム『ソリッドスネーク』とコナミは今年もがんばってくれそうだ。


↑アクション性の高いパズルゲームのクォース


↑とつぜんでてきたこの新作に期待しよう

お話だけでもいいですか？

〈コンピュータミュージックファンに吉報？〉今月からMIDIコーナーがはじまったけど、じつは、MSX用のMIDIカートリッジが開発されているというううわさがある。まだ、はっきりしたことはなにもわからないので、もしかしたら、まったくのデマかもしれない。しかし、MIDI用のソフト開発のうわさもあるので、意外と確かな情報(?)。なにかわかったら報告しよう。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX 新作発売予定表

注意!! 記号が変わりました。
無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2 2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
2月	3日	アルバトロスⅡ(D)／㈱日本テレネット／8,800円
	8日	ディスクステーション10号(D)／コンパイル／1,940円♪
	10日	あーくしゅ(D)／ウルフチーム／6,800円♪
	10日	電脳学園シナリオⅠ(D)／ゼネラルプロダクツ／8,800円
	15日	あぶないてんぐ伝説(D：要漢字ROM)／アリスソフト／5,800円
	中旬	ディオス(D)／ザイン・ソフト／9,800円♪
	22日	ディスクNG(D)／ナムコ／4,800円♪
	23日	湘南伝説(D)／ビクター音楽産業／7,800円
	下旬	雪の国クルージュ(D)／ザイン・ソフト／8,800円
	?	トリロジー(D)／ハード／6,800円
3月	8日	MSX・FAN4月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ディスクステーション11号(D)／コンパイル／1,940円♪
	9日	クォース(R)／コナミ／5,800円
	9日	帰ってきた探偵団X(D)／ハート電子産業／5,800円
	10日	HALゲームコレクションVol.1(D：タケルでのみ販売)／ハル研究所／3,800円
	10日	HALゲームコレクションVol.2(D：タケルでのみ販売)／ハル研究所／3,800円
	10日	ハイウェイバスター 電脳学園シナリオⅡ(D)／ゼネラルプロダクツ／8,800円
	20日	スーパー大戦略マップコレクションタケル版(D:タケルでのみ販売)／マイクロキャビン／価格未定
	20日	妖魔降臨(D)／日本デクスタ／7,800円
	中旬	ブライ上巻(D)／リバーヒルソフト／8,800円♪
	25日	ピーチアップVol.3(D)／ももものきはうす／3,800円♪
	下旬	ゼロ 第4のユニット4(D)／データウエスト／8,800円♪
	下旬	雀ボーグ すずめ(D)／ポニーテールソフト／7,800円♪
	?	ロボクラッシュ(D)／システムソフト／7,800円
	?	ワークスグラフサウルス(D)／BIT²／16,800円
	?	ダンジョンハンター(R＋プラスXターミネータレーザー)／アスキー／価格未定
	?	SDガンダム ガチャポン戦士2(D)／バンプレスト／価格未定
4月	8日	MSX・FAN5月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ディスクステーション12号(D)／コンパイル／1,940円♪
	中旬	ディスクNG2(D)／ナムコ／4,800円♪
	中旬	麻雀狂時代Ⅱ(D：タケルでのみ販売)／マイクロネット／4,900円
	27日	SDスナッチャー(D＋専用カートリッジ)／コナミ／9,800円
	下旬	かんたん手帳リフィルくん(R＋D)／アスキー／9,800円
	下旬	愛をありがとう イカせ男入門(D:タケルでのみ販売)／ファミリーソフト／価格未定
	?	バルンバ(D)／ナムコ／価格未定♪

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
4月	?	ファミクルパロディックⅡ(仮称)(D)／BIT²／価格未定♪
	?	石道(D)／アスキー／7,800円
5月以降と発売日未定		火星甲殻団(D)／アスキー／価格未定
		フリートコマンダー2(D)／アスキー／価格未定
		エストランド物語(D)／イーストキューブ／価格未定
		ロードス島戦記(D)／ハミングバードソフト／9,800円♪
		トリロジー(D)／クリスタルソフト／価格未定
		トワイライトゾーンⅣ(D)／グレイト／7,800円
		バーミリオン(D)／グレイト／6,800円
		ナビチューン(D)／工画堂スタジオ／8,800円
		ラ・ヴァルー(D)／工画堂スタジオ／価格未定♪
		シュヴァルツシルトⅡ(D)／工画堂スタジオ／価格未定
		ソリッドスネーク(R)／コナミ／7,800円
		麻雀悟空 天竺への道(R)／シャノアール／価格未定
		天使たちの午後 番外編Ⅲ(D)／ジャスト／8,800円
		夜の天使たち(D)／ジャスト／8,800円
		ベトナム1968(D)／スキャップトラスト／価格未定
		トンネル・アンド・トロールズ(D)／スタークラフト／9,800円
		シェナンドラゴン(D)／テクノポリス／6,800円
		ドラゴンスピリット(媒体未定)／ナムコ／価格未定♪
		●ワンダーボーイⅡ(R)／日本デクスタ／7,800円
		ビバラスベガス(D)／ハル研究所／価格未定
		ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ(D)／ビクター音楽産業／8,800円
		ジェイルベイツ(D)／BIT²／価格未定♪
		無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)／ファミリーソフト／7,800円
		殺しのドレスⅡ(D)／フェアリーテール／価格未定
		リップスティックADVⅡ(D)／フェアリーテール／価格未定
		晴れのちおおさわぎ！(D)／フェアリーテール／価格未定
		キャンキャンバニー(D)／フェアリーテール／価格未定
		ポッキー2(D)／ポニーテールソフト／価格未定
		プロの碁パート3(D)／マイティマイコンシステム／9,800円
		対局三連星(D)／マイティマイコンシステム／価格未定
		ディスクパック2(D)／パナソフトセンター／価格未定♪
		センターコート(D)／ナムコ／価格未定♪
		トップをねらえ 電脳学園シナリオⅢ(D)／ゼネラルプロダクツ／価格未定
		エメラルドドラゴン(D)／グローディア／価格未定

この情報は1月25日現在のものです。

★『ガルフォース 怒濤のカオス』(スキャップトラスト)『ウルティマV』(ポニーキャニオン)『エリア88』(ソフトスタジオWING)『まじゃべんちゃー』『ときめきセシル』(テクノポリスソフト)は発売中止になりました。

FAN CLIP

遊び手から作り手側にまわって こーんな人気RPGを制作した

バショウハウス

本誌・記憶のラビリンスを執筆中の加藤さん。のぞくと「こーんな」をいっぱい書いていた

編集部では、ぱおぱおちゃんと呼んでいる。以前にいたポプコムではJ.D.と呼ばれていた。しかし、ここでは「バショウハウスのチーフプロデューサー・加藤久人さん」であり、『エメラルド・ドラゴン』の原案者として出てもらった。

通称エメドラは、去年の年末、ほぼ同時期に出た3本の目玉RPGのうちの1本だ。どれも好評で、MSX版はまだだが、移植を待ち望む声が高い。

それにしても、ファルコムやリバーヒルのソフトが期待されるのはよくわかるが、どちらかというと正体不明に近いバショウハウスのまだ見ぬ新作になぜ期待が集まっているのだろう。じつは半年くらいまえから「はやくMSX版のエメドラを出せ」という読者のプレッシャーイラストが送られてきていたのだ。MSX版もなにも他機種でだってまだ出ていなかったのに。

「パーティの脇役が入れかわって物語を進めていくというシステムはぼくの夢でした」

――なぜでしょうね。

「ううん、なぜでしょうね」

本人にもよくわからない。

もともと、加藤さんの本職はライターで、どちらかというとゲームで遊ぶ側にいたのだが、87年の春、ポプコムで三遊亭円丈原作のRPG『サバッシュ』を作る話がもちあがったときに、プロデュースをまかされ、ゲームを作る側に来てしまった。

このときにいっしょにやることになったのが、池亀さんという、のちにエメドラのチーフプログラマとなる人だ。

ドラゴンが善玉で主人公というエメドラの設定は、サバッシュで円丈の原作を肉付けしているときに出てきたのだそうだ。

それとはべつに、池亀さんは、自作の『テスタメント』の発売元を探しに苦労していて、ではポプコムで出そうという話になった。ところが、業界にありがちな事情で話が立ち消えになり、行きがかり上、これを世に出すために加藤さんが個人で作ったのが「バショウハウス」というレーベルなのだ。そして、サバッシュの制作中にあたためていたアイデアと遊び手としての夢をエメドラに結実させた。

ダイナブックを小脇にかかえて神田の町を行く。その後ろ姿は、本誌カミングスーン担当者をして「あんなおとなになりたい」とまでいわしめた

――このあとはどんなソフトを出していきたいですか。

「あ、もうバショウハウスは解散です」

じゃ、MSX版は……。心配無用。おなじスタッフが「グローディア」というソフトハウスを作って、MSX版を出すことになっている。その中心人物の池亀さんは、加藤さんによれば「ファルコムの木屋さんなみに優秀なプログラマだから、やり出せばはやいだろうし、いいものになると思いますよ」。

EDITORIAL WEATHER

なぜか旧作

がディスクに何本も収められて発売される傾向が続いている。しばらくまえに出た『コナミゲームコレクション』シリーズのあとは、ナムコの『ディスクNG』シリーズ、そして今月のカミングスーンで紹介している『ハルゲームコレクション』。

いわゆる「レトロソフト」だが、じつはゲームソフトがごろごろしている編集部で、ナムコの旧作『ギャラクシアン』やハル研の『ローラーボール』などが人気を集めているのだ。

ゲームは新しければいいというものではない。初期のゲームはもともとMSX1用なのでグラフィックこそ見劣りはするものの、すなおなゲームのおもしろさを確実に持っている。そういうソフトが最近少ないような気がするのはわたしだけだろうか。

次号4月号は 春休みのMSX生活をもっと充実させるためにお忘れなく **3月8日発売！**

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝佐瀬伸治■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITOR＝渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋上村治彦＋福成雅英■ASSISTANT EDITORS＝奥村英明＋川尻淳史＋佐伯憲司＋神保郁雄＋引田伸一＋藤本勝己＋本多幸子＋諸橋康一＋山本晃央■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋古山俊一〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝井沢俊二■EDITORIAL DESIGNERS＝井沢俊二＋高田亜季＋小松雅彦＋デザイラ〈渡部孝雄＋釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE＋清水保邦■ILLUSTRATORS＝島浦孝全＋しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋南辰真＋尾台誠＋成田保宏■COVER ARTIST＝佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石井浩道・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢妙子・平間順子・井橋紀代子・熊木紀久枝・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

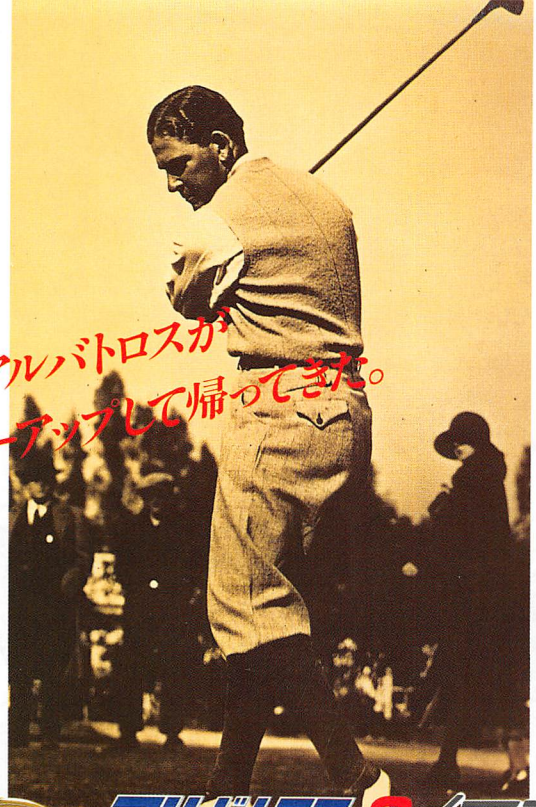
AD INDEX

アスキー	4
キングレコード	104、105
コナミ	134、表3
コナミレーベル	93
コンパイル	100
サンクレスト	91
ジャスト	97
ソニー	表2、3
T&Eソフト	98、99
徳間書店	90、106、107
日本進学指導センター	45
日本通信教育連盟	92
㈱日本テレネット	133
日本テレネット㈱	96
日本フローラルアート	101、102
マイクロキャビン	103
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	95

©徳間書店 1990 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

発売中「東芝EMIインフォメーション」
東芝EMIインヴィクタス・レーベルより発売中!

テレネット・セレクション　CD■TOCT-5617 税込定価¥2,530
MT■TOTT-5617 税込定価¥2,250
アルバトロス2/マスターズ・ヒストリーのテーマ「マイシュガーベイビー」
歌）麻生優子　CD■TODT-2458 税込定価¥ 930



あのアルバトロスが
パワーアップして帰ってきた。

アルバトロス2/マスターズ・ヒストリー
MASTERS' HISTORY

特典! オリジナル マウスパッド付き

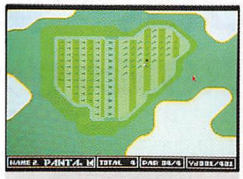
操作性を高め、実戦ゴルフの楽しさを満載したリアルタイム・ゴルフ。

アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応。
弾道・飛距離を表すウインドウ画面などの新機能満載。
操作性をメインにバージョン・アップした「アルバトロス2」は、
誰でも気軽に臨場感あふれるプレイが体験できるゴルフ・ゲーム。
リアルにシミュレートされた風を読み、
変化に富んだホールを技とパワーで攻略する。
それがリアルタイム・ゴルフ「アルバトロス2」の醍醐味だ!

クラブ、打つ方向、打点を選択し、今まさにショットに入る。

リアルな弾道を表現する、なめらかなスクロール。

ロイアル&レジェンダリィのクラブハウス。


芝目の方向と強さが表示されているグリーン。

コース全体図。それぞれ個性的な全3コースを用意。

ビジュアルマッチでは、こんな絵も見れるぞ。

5つのモードで自由にエンジョイ

【ストロークプレイ】
1〜3人で、合計スコアを競うストロークプレイ。

【トーナメントプレイ】
出場者は12人。4日間にわたる長期戦。

【マッチプレイ】
君の友達と1ホールアップ形式で対戦。

【ビジュアルマッチ】
ゲームに登録されているキャラクターとマッチプレイ。

【トレーニングモード】
ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらうこともできる。

絶賛発売中
PC-98VM/UV(5"2HD/3.5"2HD) ¥9,800(税抜)
マウス対応!
近日発売予定
MSX2/2+(3.5"2DD) ¥8,800(税抜)

ボールの接地面の状態も細かくシミュレート。

ユーザー・ホットライン
03-268-1268
045-784-2800
※質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル
03-268-1157(毎週 月、木、土・15〜16時)

ご注意 お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1158

KONAMI

世にも不思議なシューティングパズル

クオース

QUARTH

MSX2版

3月9日、一番乗りで発売。

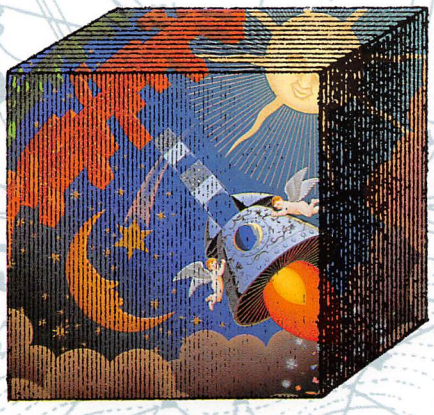
ROMカセット 5,800円(税別)

X68000版 3月下旬発売 ■ PC-9801版 近日発売予定 ■ ゲームボーイ版 3月発売予定 ■ ファミコン版 4月発売予定

1990年
前人未踏の
四角い宇宙

だれもが夢中になれるゲームを創りたい。

シンプルでいて奥が深い。だれでも気軽に遊べて、いつまでも飽きない。そんなピュアな、ほんとうの意味でゲームがしたいと思うことがある。ゲームに対する熱い想いをもう一度じっくりと見つめて、90年コナミが新たに発進する、楽園ゲームプロジェクト「クォース」。シューティングの楽しさと、パズルの思考性がマッチングした、すでにゲームセンターでは爆発人気の極楽行き超ソフトだ。ほら、もう引力がココロをズルズルと吸いこんでいる。君も、友も、父も、母も、老若男女を巻きこんで、楽園へ行こう。



コナミ株式会社　本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606　ダイヤルは正確に！

ファミリーコンピュータ　ファミコン　ゲームボーイは任天堂の商標です。MSXマークはアスキーの商標です。

Panasonic

松下館でお会いしましょう
花の万博
EXPO'90

MSX FAN 1990 MARCH 3月号
平成2年3月1日発行
第4種郵便物認可
第三種郵便物認可

発行人 山下辰巳
編集人 佐瀬伸治
発行 株式会社徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価440円(本体427円)

もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。
縦横斜め高速スクロールだから、スピード感が違う。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。

48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。
ワープロ専用機にヒッテキする美しい48ドット文字(PC1使用時)と、かしこい変換・編集機能。部首・画数辞書がついて難しい漢字もらくらく変換だ。

ああ、感動の255色カラー印刷なのである。
日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品ならなんと255色で、表示&印刷(PC1使用時)できるのである。

●ルーンワース
開発元/T&Eソフト

●ブライ
開発元/リバーヒルソフト
(3月発売予定)

Welcome to Sparky's Party
INVITATION for YOU!

こんどボクのうちで
大パーティーをやるのだ。
ゼッタイ、来てね!

♣いつ?……こんどの日曜日
AM11時に集合だよ
♣どこで?……スパーキー家
(MSX)スゲーム大会)
☞スパーキー賞
最新ゲームソフトプレゼント!!
ほかにもイロイロ用意してるよ。
(MSX)カラオケ大会)
☞♪FM音源のサウンドが伴奏だ。
みんないっしょに歌おうね♫
それじゃ、みんな!
まってるョ♡♡♡
スパーキーより

別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ
FS-PC1標準価格59,800円(税別) ▼

NEW

使い方もアイデアも、自由自在。
キミのカラーがだんぜん引きたつのである。

48ドット・カラー印字対応ワープロソフト内蔵
A1WSX
パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WSX 標準価格 69,800円(税別)

MSX2+パソコンは、MSX MSX2 のソフトも使用できます
▶パナワードU1シリーズとデータ互換可能(別売変換ソフト使用)。▶高画質で楽しめるS映像出力端子付。▶漢字BASIC内蔵。▶FM音源内蔵。▶「住所録」「フリーカード」など楽しくて便利なソフトを内蔵。▶マウスを簡単に255色のCGが簡単に描ける「グラフィックツール」など3つのソフトが入ったディスクが付属。▶お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱コンピュータ事業部 商標部 MF係まで。▶MSXはアスキーの商標です。

※印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です。(色調等、実際のものと異なる場合があります。)

別売・マウス FS-JM1-H
標準価格7,800円(税別)

文字がキレイな
「48ドット・カラー」宣言

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社

©徳間書店 1990 印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 12089—3